ELORA
komedi
13
Oktober 2023

ELORA

Adalah media alternatif dalam bentuk majalah elektronik yang membahas budaya populer dari berbagai sudut pandang. Ulasan pada setiap edisinya meliputi film, musik, literasi, budaya dan gaya hidup.

REDAKSI
Ikra Amesta
Rafael Djumantara
Rakha Adhitya

DESAIN SAMPUL
Agus S.

KONTRIBUTOR
Ai Diana - Alwindara Zakir Ali
Aman Rahman - Andreas Girsang
Apalagisibet - Christanti Yosefa
Cassiane Theodora - Grita Amelia
Indri Yunita - Pangesti - Ramdi
Walvenardo - Yuranda Khumaira

elora.zine@gmail.com

Hidup Hanyalah Senda Gurau Belaka

Sialan.

Deadline untukku menulis sepatah-dua patah kata pembuka bagi Elora Zine kali ini sudah mendekati batasnya dan aku belum menulis apa pun. *Komedi* adalah tema yang diusung edisi ini. Seorang kawan redaktur berpesan saat aku hendak menulis, “*Pokoknya tulisan lu harus lucu!*”

Sialan. Sekali lagi, sialan.

Lelucon pembuka macam apa yang bisa ditulis dalam beberapa jam sebelum waktunya berangkat kerja? Apa yang bisa ditulis olehku untuk merefleksikan hidup belakangan ini, kalau bukan sebuah individualisme yang vulgar, individualisme yang *gaspol*?

YOLO, *you only live once*, kalau kata anak muda zaman sekarang. Katanya sih begitu. Tapi entah kenapa hanya ada seorang Chairil Anwar di sini, di negara ini; mereka yang lain sedang naik kereta pagi-pagi,

duduk di depan komputer, mengutuk rekan kerja dan atasan, kritik sana, kritik sini, dan berakhir dengan depresi serta membenci diri sendiri.

Tertulis dalam Al-Qur'an surat al-An'am 32: "*Apalah hidup kalau bukan senda gurau dan permainan.*" Dan kurasa itu benar adanya. Kalau dipikir-pikir, hidup itu lucu dan memang layak ditertawakan. Aku jadi ingat dalam satu kesempatan mendengar Radhar Panca Dahana bicara, "*Apa jadinya bila kita tidak bisa lagi menertawai diri sendiri?*" Yah, mungkin ucapannya tidak persis seperti itu, tetapi memang hidup itu memang lucu dan layak ditertawakan.

Aku tidak berbicara tentang peristiwa lucu yang terjadi sekali-kali, yang bisa engkau ceritakan pada sanak saudara dan handai taulan dalam pertemuan pada suatu malam, tetapi struktur kehidupan kita, segala bentuk tindakan kita yang selama ini kita anggap rasional dan wajar dan serius, yang sebenarnya adalah sebuah lelucon belaka. Karena itulah, engkau harus mendengar apa yang dikatakan pelawak, sebab mereka melihat apa yang tidak tampak oleh orang-orang yang terlalu serius. Ada gunanya juga loh lawakan sebagai sebuah terapi.

Aku, misalnya, dari dulu takut terbang. Pokoknya selalu waswas setiap berada di atas langit dan kebetulan aku menemukan video George Carlin di YouTube tentang keselamatan pesawat terbang, dan entah bagaimana aku jadi merasa agak *baikan*, aku jadi bisa menerima horor pesawat terbang sebagai sebuah lelucon. Apa-apa yang kita anggap "wajar" dan "berat" tidak melulu wajar dan berat. Kadang hidup itu memang ringan dan tidak perlu dianggap serius.

Komedi juga bisa mengajarkan kita soal filsafat dan agama. Sampai sekarang aku masih tertawa geli menonton film-filmnya Monty Python. Grup lawak dari Inggris itu memang gila, segala isu serius dibikin jadi ringan. Kita mungkin tidak menjadi lebih mengerti akan enigma hidup tetapi *yah*, para pelawak itu membuatnya menjadi lebih ringan untuk dipikul. Mungkin itulah juga alasan kenapa belakangan ini *stand-up comedy* semakin menjamur di Indonesia, meskipun beberapa di antaranya malah terasa benar-benar "garing". Mengikuti tren khalayak? Bisa jadi.

Meski begitu, tema *Komedi* yang diangkat *zine* ini bukanlah untuk mengikuti tren kekinian. Aku sungguh merasa hidup belakangan ini terasa sedemikian seriusnya dan menjadi frustasi karenanya. Kurasa lebih baik mencari konsolasi dalam komedi, agar bisa ditelan mentah-mentah semua kefanaan hidup yang begitu pahit dan singkat.

Lagi pula, siapa yang paling patut dikasihani dalam hidup ini? Sungguh, tidak ada. Ada mereka yang menggilai kesunyian, ada mereka yang bernapas dalam gelak tawa para sahabat. Apa pun itu, hidup

akan berjalan demikian adanya. Selembar kertas putih yang siap dituliskan apa saja: tragedi, komedi, romansa, seks, apa sajalah. Tidak ada yang patut dikasihani atau disalahkan. Keabadian itu fana, dan kefanaan ini begitu abadi. Begitu pula Elora, tulisan-tulisan dalam *zine* ini semoga menjadi abadi dalam kefanaannya.

Sudahlah, sebaiknya kuakhiri saja tulisan pembuka ini daripada kelamaan meracau tak keruan. Bisa jadi aku salah, tak seperti permintaan redaktur untuk melucu dalam pembuka ini, malah tulisan serius yang lagi-lagi keluar dari pikiranku. Tetapi, bukankah itu sebuah ironi yang memang patut ditertawakan?

Akhirul kalam, selamat membaca Elora dan jangan lupa untuk selalu menertawakan hidup. Karena hidup... sesungguhnya hanyalah senda gurau belaka.

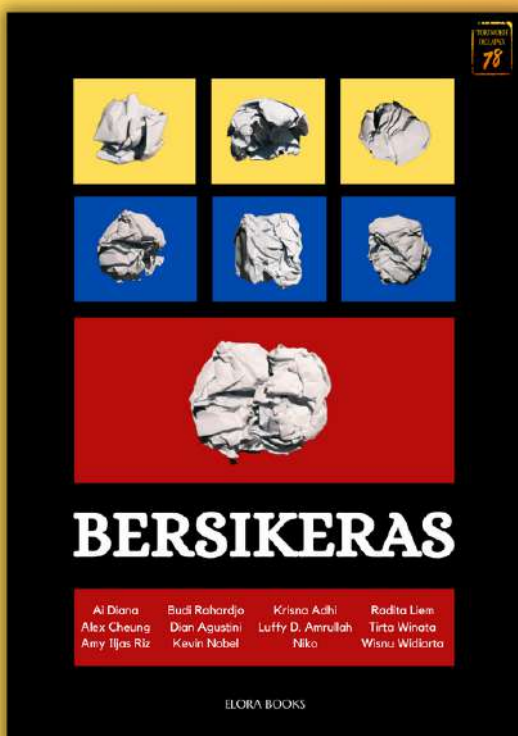
Rafael Djumantara
Oktober 2023

DAFTAR ISI

BERSIKERAS

ELORA BOOKS

Sebuah persembahan dari Elora dan Penerbit Toejoeh Delapan, buku antologi yang terdiri dari dua belas penulis dalam dua ratus lebih halaman, berisikan kisah-kisah mereka yang bersikeras dalam hidup, yang tidak mau berhenti begitu saja dalam melakukan sesuatu, yang memaksa diri agar selalu bergerak demi mencapai tujuan.

Bukan buku motivasi, apalagi kumpulan *tips & trick*, tapi ini adalah kumpulan energi dalam kata-kata yang bersikeras mencari jalannya sendiri menuju hati para pembaca. Dan bisa jadi, pembaca itu adalah Anda!

IX + 202 HLM, 14,85 x 21 cm

PRE-ORDER

~~Rp100.000~~

Rp85.000*

*
Berlaku s/d 15 Oktober 2023
Buku dikirim ke pembeli tanggal 23 Oktober 2023

"Inspiratif! Bahwa dalam hidup, tak ada kata berhenti untuk belajar dan belajar. Kita bisa belajar langsung dari pengalaman para ahli dan penyintas kehidupan melalui buku ini."

Moammar Emka, Penulis

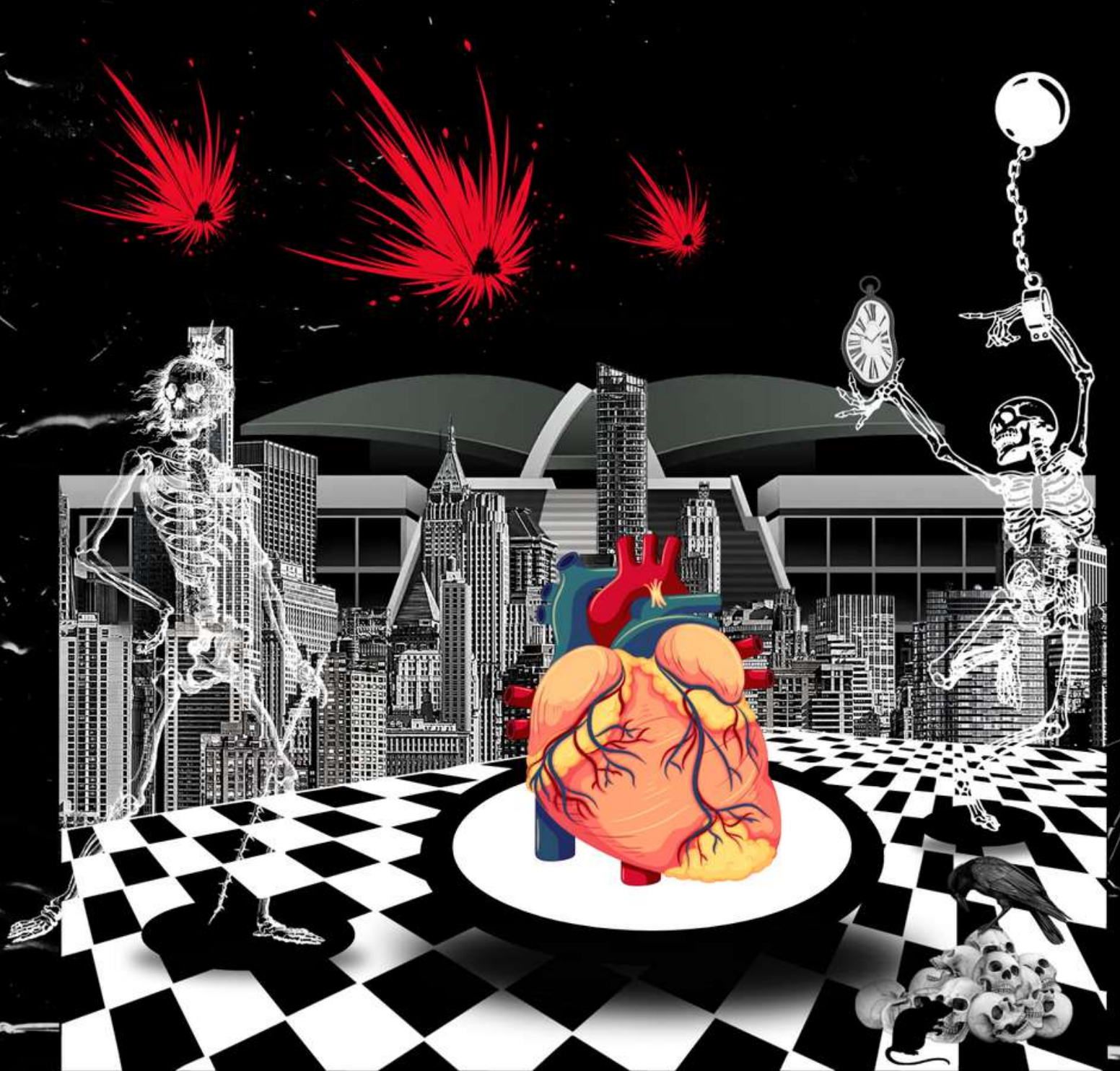
Pemesanan hubungi:

Raf (0812 9657 6227)
Anna (0859 3441 9110)

www.penerbit78.web.id
@penerbit78

KOMEDIAN

KEHIDUPAN

Artwork oleh Pangesti

Ci Luk Ba Antagonis!

Grita Amelia

"Kadang saya berpikir, alangkah mudahnya bila saya hidup di dalam sinetron."

Dunia dalam sinetron itu sederhana. Karakter-karakternya sudah dicetak seperti kue bikinan pabrik. Ada si protagonis, yang merupakan ahli bersabar dan *termehek-mehek*. Ada si antagonis, yang seluruh hidupnya didedikasikan untuk menyiksa si protagonis. Ada tokoh pria yang menjadi rebutan antara si protagonis dan si antagonis. Ada pula tokoh pria spesialis cinta bertepuk sebelah tangan, yang mencintai si protagonis dalam diam. Gestur andalannya adalah menatap nanar sambil berdoa dalam hati. PDKT tidak, berjuang tidak, pokoknya berdoa saja supaya si protagonis tiba-tiba *kesirep* dan berpaling kepadanya. Saya biasa menyebut tokoh yang menganiaya diri sendiri ini sebagai Gatot Kaca (Gagal Total Kacian Amat).

Lalu ada orang tua si protagonis, yang tampilannya seolah baik hati, tapi aslinya adalah beban keluarga. Biasanya kalau tidak miskin, ya, sakit-sakitan. Setiap episode, fungsinya sebatas batuk *uhuk-uhuk* dan jadi beban pikiran si protagonis. Kemudian jalan beberapa puluh episode, tiba-tiba muntah darah atau kejang-kejang. Entah karena punya penyakit atau kena santet.

Ada lagi orang tua si antagonis yang *tajir* dan jahat. Tujuan keberadaan mereka adalah untuk mendukung si antagonis merebut kekasih si protagonis. Selain jahat, mereka juga pengangguran berkedok orang kaya. Ceritanya *tajir melintir* dan punya bisnis di mana-mana, tapi kerjaannya setiap hari hanyalah mengurusi percintaan anak-anak muda. Kalau digali lebih dalam, mungkin masa muda mereka kurang bahagia.

Mungkin begitu *brojol,* mereka langsung dibawa ke KUA. Tidak sempat merasakan indahnya pacaran di atas motor yang parkir di pinggir jalan layang. Makannya begitu jadi orang tua mereka balas dendam dengan ikut campur perkara asmara anak sendiri.

"Serius deh, ada enggak sih Asosiasi Orang Tua Seluruh Indonesia? Imej orang tua dalam sinetron sudah terlalu lama dinodai, dan sudah waktunya diprotes."

Bisa dicek di berbagai sinetron, karakterisasi di atas adalah *template* dasar. Sungguh sederhana dan mudah ditebak. Dalam dunia sinetron, saya tak perlu jadi orang yang kompleks. Tak usah juga bingung harus jadi orang seperti apa. Saya hanya perlu memilih, mau jadi yang baik atau yang jahat. Tidak ada yang di tengah-tengah. Semuanya serba hitam dan putih.

"Andai saya hidup dalam sinetron, saya akan memilih peran sebagai si antagonis."

Tahu sendiri kan, biasanya si antagonis ini berjenis kelamin perempuan dan digambarkan cantik, modis, *tajir*. Walau nyaris sempurna dan idealnya mampu menggapai kehidupan yang jauh lebih bermutu, tapi nyatanya hidup saya sangatlah sederhana. Fungsi hidup saya di jagat sinetron sebatas mengacak-acak hidup si protagonis lalu mengawini kekasihnya. Simpel, kan? Tak perlu *neko-neko,* yang penting bisa melotot dan menyusun rencana jahat.

Yah, ada kalanya juga sih, di episode 564 saya kena karma dan jatuh miskin, kecelakaan, atau jadi gila. Tapi biasanya, di episode 590 saya akan dapat hidayah, bertobat, lalu berganti penampilan menjadi serba tertutup. *Still not bad* lah. Saya tetap enggak perlu banyak *mikir*. Tinggal menadahkan tangan dan berdoa, kemudian kehidupan saya tiba-tiba akan membaik dengan sendirinya.

Selain punya *spek* bidadari berhati kardus, sebagai si antagonis, saya juga akan dikaruniai berbagai kemampuan super. Kemampuan super ini tentu tak dimiliki si protagonis yang hanya bisa *mewek* dan berdoa.

Kemampuan super saya yang pertama adalah teleportasi. Saya akan bisa *teleport* ke mana pun si protagonis dan kekasihnya pergi. Walaupun mereka merencanakan perjalanan tanpa sepengetahuan saya, tapi entah bagaimana, saya akan selalu tahu di mana mereka berada. Kemudian saya akan *teleport* menyusul mereka, tiba-tiba *nongol* begitu saja. *Ci luk baaa!*

Oh, dan jangan lupa, cara saya *nongol* pun punya ciri khasnya tersendiri. Saya nyaris selalu *nongol* dari balik semak-semak. Tak ada angin, tak ada hujan, tiba-tiba, *jreng-jreng!* Saya *bakekok* dari balik semak perdu. Tentunya, sambil melotot, komat-kamit, dan menyusun rencana jahat dalam hati. Keren, kan? Tidak ada orang lain dalam jagat sinetron yang punya kemampuan ini selain saya. Saya memang sangat istimewa.

Kemampuan super saya yang kedua adalah *mind control.* Saya mampu meyakinkan orang-orang di sekitar saya bahwa saya mengalami suatu kemalangan, walau kemalangan tersebut sangatlah tidak masuk akal. Biasanya sih, sakit, kecelakaan, atau hamil. Atau kena guna-guna. Kemampuan ini begitu dahsyatnya, sampai-sampai saya bisa mengelabui semua petugas di rumah sakit. Apalah itu dokter, suster, dan peralatan medis, bila dibandingkan dengan kemampuan super saya yang *mandraguna*.

Pernah suatu ketika saya diceritakan berpura-pura sakit kanker stadium 4 demi mempertahankan suami saya yang ingin kembali ke pelukan si protagonis. Modal saya hanya pura-pura lemas dan muntah-muntah, padahal ikut *chemotherapy* pun tak pernah. Suami saya percaya begitu saja. Entahlah ini *mind control* saya yang begitu paripurna, atau IQ dia yang setingkat amoeba.

Namun, kemudian saya ketiban sial, dan kebohongan saya terbongkar. Suami saya marah dan menyebut saya sebagai pembohong. Lalu apa yang saya lakukan? Saya cukup berkata, bahwa, "*Saya ini sudah sembuh dari kanker stadium 4 berkat ikut pengobatan alternatif*." Ya, kamu tidak salah baca, persis seperti itulah dialog saya.

Kemudian, saat suami saya (ternyata) agak pintar dan berkata bahwa dia tak percaya pada omongan saya, saya cukup melontarkan kalimat pamungkas:

“Kalau kamu tak percaya
saya bisa sembuh,
artinya kamu kurang
percaya pada karunia
Yang Maha Kuasa!”

Dag dig dug, dhuarrr! Suami saya pun langsung bertekuk lutut dan kembali memercayai saya. Sungguh luar biasa memang kemampuan *mind control* ini. Hanya antagonis sejati yang mampu memanfaatkannya hingga potensi maksimal.

Kemampuan super saya yang terakhir adalah *unlimited money.* Tak seperti si protagonis yang hidup melarat, saya selalu bergelimang harta. Mampu tampil cantik, pakai baju dan tas mahal, serta pergi ke mana-mana naik mobil impor. Saya hidup di atas angin, walaupun setiap episode kegiatan saya hanyalah mengejar-ngejar kekasih si protagonis, saking *gabutnya*.

Apa pekerjaan saya? Dari mana saya dapat uang? Tak ada yang tahu, dan tak penting juga untuk dicari tahu. Toh, penonton tak ingin melihat saya bersusah-payah bekerja mencari uang seperti layaknya manusia normal. Mereka hanya ingin membenci saya dan melihat bibir saya *plintat-plintut* merencanakan kejahatan.

Saking tak terbatasnya uang saya, dalam beberapa kasus saya sampai mampu membeli perusahaan tempat kekasih si protagonis bekerja. Atau berkali-kali menyewa preman untuk menghabisi si protagonis. Keren sekali, kan? Saking *nganggurnya*, saya sampai punya waktu untuk mengembangkan koneksi di komunitas pelaku tindak kriminal. Dedikasi saya dalam bidang *kegabutan* patut dianugerahi penghargaan.

Selain punya kemampuan-kemampuan super di atas, saya juga punya *life goal* yang sangat jelas. Kalau perempuan *tajir* di dunia nyata punya banyak mimpi, seperti misalnya membangun bisnis, berkeliling dunia, atau menginjakkan kaki di Mars, mimpi saya hanyalah sebatas ingin kawin dengan kekasih si protagonis. Titik. Apa pun yang terjadi, kawin adalah prioritas hidup saya. Karena apalah artinya pendidikan, kesuksesan dan kebahagiaan, apabila saya tak berhasil mengawini laki-laki yang tidak mencintai saya?

Kalaupun si laki-laki tak kunjung mencintai saya, saya hanya tinggal tunggu beberapa episode lagi saja. Akan datang tokoh laki-laki lain yang akan mencintai saya dengan tulus, walau sifat saya hina seperti anak lele. Awalnya saya akan jual mahal sedikit padanya, tapi lama-lama akan luluh juga. Lalu kami pun hidup bahagia selamanya. Simpel, kan?

Kurang nyaman apa lagi coba, hidup sebagai si antagonis?

Dunia dalam sinetron, adalah gambaran mimpi orang-orang yang lelah hidup susah. Sosok mereka terwakilkan oleh karakter si protagonis yang miskin, lugu, dan teraniaya. Sementara si antagonis menjadi manifestasi kebencian terhadap pihak-pihak yang mampu hidup lebih bahagia.

Itulah sebabnya, si antagonis sempurna jahatnya. Supaya saat dia berhasil dikalahkan, penonton merasa pembalasan dendam mereka terhadap kerasnya hidup terwakili.

Walaupun jahat, tapi saya akan tetap mendukung si antagonis. Bagaimana tidak? Dari zaman dulu sampai sekarang, formula sinetron tak pernah berubah sedikit pun. Karakter si protagonis tak kunjung berkembang menjadi orang yang hidupnya bahagia. Kalau skenarionya begitu-begitu terus, dan si protagonis konsisten teraniaya, ya, mending saya dukung yang jahat saja.

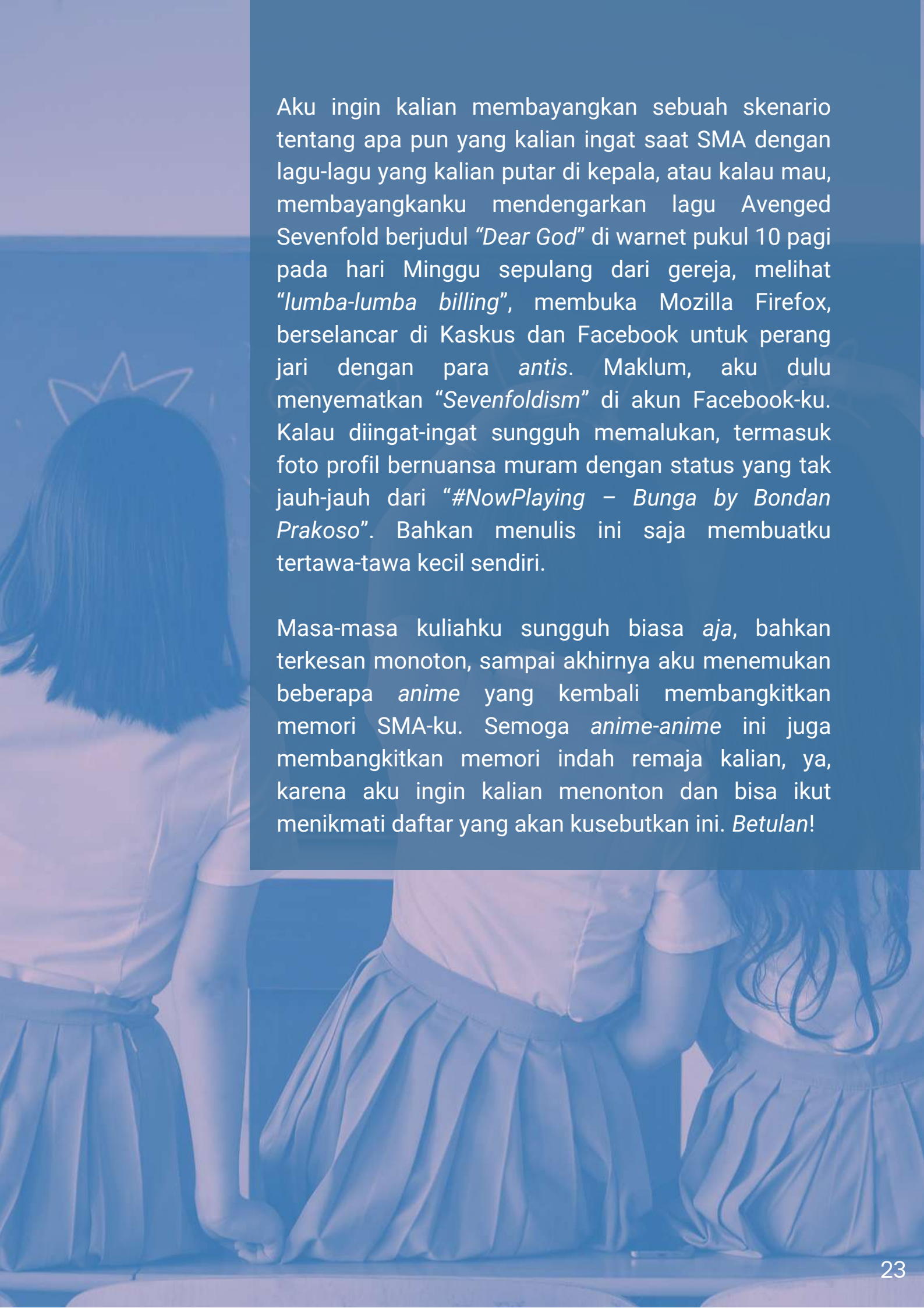
Setidaknya *kegabutan* si antagonis tak dihabiskan dengan menumpahkan air mata. Plus, bisa *cilukba* dari balik semak-semak.

MAKA, NIKMAT MANA YANG KAU DUSTAKAN?

Setelah ini, silakan untuk tengok akun Quora dari Grita Amelia. Kawan-kawan akan menemukan jawaban-jawaban yang menghibur namun tetap berisi.

Artwork oleh Apalagisibet

SMA DAN SEGALA XIXIXI-NYA

Oleh Cassiane Risha Theodora

"Seperti apa, sih, masa-masa SMA-mu?"

Masa-masa SMA-ku mungkin sama saja dengan yang pernah atau sedang kalian alami. Dipenuhi dengan membantah orang tua dan merasa pilihan kita selalu benar, keisengan kepada guru, berkelahi sana-sini, bolos sekolah, teman-teman yang asyik, libido yang memuncak, balapan-balapan liar, masa-masa yang penuh semangat “ingin cari tahu”, dan poin-poin kenakalan yang bisa dikumpulkan sebagai tiket menuju Ruang Bimbingan & Konseling.

Oke, ayo kita bicara soal masa-masa SMA-ku dulu...

Photo: Pexels/周 康

Sejujurnya, buatku sendiri, masa SMA adalah masa yang benar-benar berkesan, sih. Terlebih, aku dulu *nggak* tinggal bareng orang tua, jadi bisa lebih bebas keluyuran sampai malam di kota lain. Aku menemukan teman-teman yang justru lebih solid dibandingkan kompatriotku pada zaman kuliah. Teman-teman SMA-ku betul-betul nakal di dalam keluguannya. Kenakalan yang dibuat, ya, betul-betul murni karena didorong rasa ingin tahu. Jadinya banyak hal yang menjadi pengalaman pertama. Kusebutkan saja, deh. Hal-hal seperti ciuman pertama, tegukan anggur merah pertama, kejahilan terhadap guru pertama, *camping* pertama... *nggak*, aku sedang *nggak* menceritakan tentangku tadi, tapi, hal-hal seperti itu berkesan, bukan?

Saat teman-temanku di SMA sedang asyik pacaran, aku malah tidak terpikirkan sama sekali untuk terikat secara romantis dengan seseorang. Aku sibuk dengan warnet, tapi alih-alih mengerjakan tugas, aku malah asyik mendengarkan lagu Paramore berjudul "*Brick by Boring Brick*" dengan volume *full*, sementara bilik sebelah pun sibuk bermain *Point Blank*, saling balas *email*, *pacaran*, atau berselancar di Facebook. Aku paham betul jam-jam sepi di warnet dan kapan warnet akan penuh, atau ketika guru diam-diam datang ke warnet untuk menangkap basah siswa-siswi yang bolos sekolah, sampai skandal-skandal nakal yang terjadi di warnet. Tahu istilah *OP Warnet*? Ya, itulah sebutanku, meski aku *nggak* menjaga ataupun mengoperasikan warnet. Tentu saja tugas-tugas yang kukerjakan tidak pernah selesai, semua itu kan hanya alibi untuk mencari keasyikan duniawi di luar rumah saja. *Hehehe*.

Aku ingin kalian membayangkan sebuah skenario tentang apa pun yang kalian ingat saat SMA dengan lagu-lagu yang kalian putar di kepala, atau kalau mau, membayangkanku mendengarkan lagu Avenged Sevenfold berjudul *“Dear God”* di warnet pukul 10 pagi pada hari Minggu sepulang dari gereja, melihat “*lumba-lumba billing*”, membuka Mozilla Firefox, berselancar di Kaskus dan Facebook untuk perang jari dengan para *antis*. Maklum, aku dulu menyematkan “*Sevenfoldism*” di akun Facebook-ku. Kalau diingat-ingat sungguh memalukan, termasuk foto profil bernuansa muram dengan status yang tak jauh-jauh dari “*#NowPlaying – Bunga by Bondan Prakoso*”. Bahkan menulis ini saja membuatku tertawa-tawa kecil sendiri.

Masa-masa kuliahku sungguh biasa *aja*, bahkan terkesan monoton, sampai akhirnya aku menemukan beberapa *anime* yang kembali membangkitkan memori SMA-ku. Semoga *anime-anime* ini juga membangkitkan memori indah remaja kalian, ya, karena aku ingin kalian menonton dan bisa ikut menikmati daftar yang akan kusebutkan ini. *Betulan*!

AZUMANGA DAIOH

Anime dari *manga* karya Kiyohiko Azuma yang rilis pada tahun 2002 ini menceritakan kehidupan SMA lewat enam karakter utamanya. Salah satunya adalah karakter Chiyo Mihama, seorang *bocil* jenius berusia 10 tahun—dan memiliki "ayah" seekor kucing warna kuning—yang tiba-tiba harus melompat kelas sampai ke tingkat SMA dan harus menyesuaikan diri bergaul dengan orang-orang yang usianya lebih tua beberapa tahun darinya.

Tentu, *anime* ini tidak berfokus pada karakter Chiyo saja, semua karakter memiliki keunikannya sendiri-sendiri, menceritakan porsi milik mereka masing-masing yang menjadi satu hidangan komplit di meja makan; tentang kehidupan para perempuan yang baru mencicipi bibir kedewasaan dengan segala keseruan di sekolah.

Keenam karakter utama *Azumanga Daioh* benar-benar biasa saja, tidak ada humor yang dibuat-buat. Karenanya, apa yang terasa lucu di *anime* tersebut bisa dibilang lugu, tulus, dan *relatable* menggambarkan masa sekolah menengah atas pada umumnya. Kalian punya teman yang luar biasa lambat? Teman yang merasa *insecure* dengan tubuhnya? Orang yang selalu dapat nilai jelek sekeras apa pun dia berusaha? Atau mungkin teman yang punya rasa suka diam-diam? *Anime* ini punya semuanya.

Azumanga Daioh adalah salah satu *anime* yang terbilang klasik dengan elemen-elemen lucu yang tidak berlebihan, namun cukup hangat dengan bagian-bagian yang mengharukan. Kalau kalian pernah melihat cuplikan klip *anime* "*Oh my gah*" yang menggambarkan seorang siswa dengan tatapan kaget dan seekor kucing berwarna kuning, nah, itu adalah cuplikan dari salah satu episode *anime* ini.

NICHIJOU

Kalau menurutku, *Nichijou* adalah *Azumanga Daioh* versi 2.0 dengan beberapa pembaruan teknologi seperti... *sentient android!*

Adaptasi *manga* milik Arawi Keiichi ini *beneran* absurd. *Bayangin*, ada anak kecil yang saking pintarnya, dia sampai jadi profesor yang memenangkan banyak penghargaan. Tapi kebanyakan dari temuannya itu aneh-aneh, seperti *android* yang dibuat cuma untuk menembakkan misil kecil lewat kaki buat bahan ketawa tapi pada akhirnya malah jadi tukang sapu halaman, atau sapu tangan yang bisa membuat binatang bicara, sampai *android* manusia yang dibuat untuk menemani si profesor kecil yang sendirian ini. Nantinya, *android* ini juga jadi salah satu protagonis di sepanjang *anime*.

Ceritanya berkisar pada empat orang protagonis yang sedang mengenyam pendidikan SMA dengan kehidupan aneh mereka, berikut juga *side characters* lain dengan warna kehidupan yang tak kalah anehnya. Dalam satu kelompok, ada satu orang yang sangat enerjik yang diperankan oleh Yuuko; satu orang yang kreatif namun ternyata punya pikiran yang agak jorok dan menyukai *boys love*, yaitu Mio; satu perempuan bernama Mai, si kutu buku yang terlihat pendiam, namun ternyata jago mengukir dan punya perilaku yang di luar nalar; dan seorang perempuan bernama Nano yang terlihat biasa saja, namun ternyata adalah seorang robot yang dibuat oleh anak kecil. Kita semua pernah menemukan karakter-karakter seperti itu di sekolah, bukan? Bukan si robot, tentunya. *Eh, tapi siapa tahu, coba cek punggung temanmu…*

Buatku, *Nichijou* tampil sebagai penyempurna *Azumanga Daioh* dengan humornya yang eksplosif dan cenderung sinting. Maksudku, *nggak* mungkin kan kita melihat kepala sekolah yang mendadak bergulat dengan rusa di sekolah? Yang membuatku heran adalah *anime* ini tak laku di pasaran saat dirilis pertama kali tapi kini malah terbukti jadi salah satu *anime* genre *slice of life* legendaris. *Oh, well*.

ASOBI ASOBASE

Satu kata untuk *anime* ini: *Apaan* sih? (*itu dua kata, yhaaa*...)

Tiga orang gadis yang menggemaskan, menjelajahi hidup sebagai remaja bersama-sama di sekolah menengah khusus perempuan. Hanya saja, yang mereka lakukan justru jauh dari kata menggemaskan. Awalnya, aku sendiri tertipu dengan lagu pembukanya yang terkesan sangat lugu. Tapi ternyata salah, aku *beneran* salah sangka.

Sebenarnya cerita yang disampaikan *Asobi Asobase* sama sekali bukan cerita yang kompleks, bahkan terbagi jadi beberapa segmen di setiap episodenya. Mungkin karena itulah *anime* ini justru jadi lebih mudah dicerna, cuma memang betul-betul *surreal aja*, walaupun tetap *nggak* meninggalkan aspek serunya kehidupan sekolah menengah yang penuh dengan persaingan. Humor yang disampaikan bukan hanya lewat narasi, namun juga dari penggambaran ekspresi masing-masing karakternya yang tak terbatas pada tiga protagonisnya saja.

Ceritanya benar-benar simpel dan kurasa sama seperti cerita sekolah pada umumnya: nilai tes yang jelek, wakil ketua OSIS yang genit dan suka pacaran, senior yang galak, larangan pakai alat rias, dan kumpul-kumpul saat ikut ekstrakurikuler.

Aspek lucu dari *Asobi Asobase* terletak pada lebay-nya ekspresi-ekspresi yang dimunculkan oleh ketiga karakter utama, yaitu Hanako, Olivia, dan Kasumi, plus ditemani *backsound "The Star-Spangled Banner"* yang berisik dan jelek banget di telinga untuk mengiringi humor *slapstick* di *anime* ini.

Terima kasih, para *animator*, kuharap kalian digaji cukup untuk *ngegarap anime* ini dan tidak jadi sinting karenanya.

DANSHI KOUKOUSEI NO NICHIJOU

Saat menonton *anime* ini dan mengingat teman-teman laki-laki di kelasku dulu yang begitu bersemangat saat pelajaran Biologi, terlebih saat membahas sistem reproduksi, membantuku untuk bisa memahami perspektif mereka saat hormon testosteron sedang naik-naiknya. Dasar!

Tentu, *Danshi Koukousei no Nichijou* menawarkan humor ringan *coming of age*, layaknya ketiga *anime* yang kubahas sebelumnya. Ceritanya sendiri berputar di kehidupan sehari-hari tiga tokoh remaja laki-laki yang penuh dengan rasa ingin tahu, yang lepas dalam berla-

ku; *keos*, kalau orang-orang bilang. *Anime* ini juga tak punya episode yang panjang, cukup 12 episode saja untuk membuatku menangis karena tertawa.

Sebenarnya, aku *nggak* merasa *qualified* untuk menulis tentang *anime* ini karena aku bukan laki-laki. Tapi kalau melihat kelakuan kawan-kawanku waktu sekolah, rasanya memang wajar mereka berlaku seperti itu: nakal, suka berkelahi, berpacaran sebagai sebuah *achievement*, tapi mereka sungguh-sungguh punya ikatan pertemanan yang bahkan sampai sekarang masih begitu kuat dan tak teriris zaman. *Bros for life*!

Ah, pokoknya SMA adalah perjalanan tumbuh besar yang epik. Jikalau pembaca masih makan bangku sekolahan (jangan *beneran* dimakan tapi, ya), kalian masih punya kesempatan untuk menjadikan masa sekolah kalian sebagai masa-masa yang membahagiakan, yang bisa kalian simpan di dalam Kotak Pandora masing-masing.

Coba deh kunjungi sebentar blog yang berikut ini. Ternyata masih banyak tulisan dari Cassiane Risha Theodora yang lain. Seru-seru!

Artwork oleh Apalagisibet

Eksistensi Perempuan dalam Legenda Horor Jepang

Oleh Ai Diana

Ilustrasi: unsplash.com/art-institute-of-chicago

Bulan Oktober di Jepang adalah masanya musim gugur yang sejuk. Ini adalah waktu yang populer untuk melakukan perjalanan wisata alam di Jepang, melihat pohon *maple* yang mulai memerah, dan menikmati festival perayaan lokal. Salah satu perayaan yang sangat populer di Jepang pada Oktober ini adalah Halloween. Meskipun Halloween bukan budaya asli Jepang, tapi festival ini telah mendapatkan popularitas setidaknya dalam kurun waktu 15 tahun terakhir. Saking populernya, bahkan dekorasi Halloween sudah dijual dan dipajang di toko-toko dan mall sejak bulan Agustus loh!

Berbicara mengenai Halloween, maka akan lekat dengan pembahasan mengenai perhantuan duniawi. Dan Jepang, bagi saya, adalah negara penghasil film horror nomor wahid. Sebut saja film seperti *The Ring* (*Ringgu*), *The Grudge* (*Ju-On*), atau *The Curse* yang sudah membuat masa remaja saya cukup trauma untuk pergi pipis sendiri di tengah malam. Pernah juga saya menonton seri horor yang berjudul *Torihada*. Salah satu episodenya menampilkan tokoh utama yang diperankan oleh Yuki Furukawa. Dikisahkan bahwa Yuki bertetangga dengan seorang gadis pendek, agak *chubby,* dan berambut panjang. Si gadis menyukai Yuki, tapi alih-alih *flirting* dengan cara normal, dia malah mengirimi jari tangannya saat Yuki mandi.

Meski tidak dijelaskan, namun saya yakin pasti gadis itu naik ke langit-langit lalu melemparkan jari tangannya ke lubang yang dia buat secara diam-diam di atas kamar mandi Yuki. Iya kan? *Fetish* macam apa itu? Kalau Mbaknya ditolak, lalu suka lagi dengan cowok lain, berapa jarinya yang akan hilang? Episode itu menyadarkan saya bahwa horor Jepang adalah kombinasi epik dari hal gaib, adegan *thriller*, dan pelaku psikopat dalam satu kemasan. Efek jeranya bisa lebih membuat saya kapok nonton film horor Jepang.

Produk bergenre horor di Jepang akan bermunculan di musim panas hingga ke musim dingin, tepatnya dari awal musim panas untuk menyambut Festival Obon hingga Halloween sebagai puncaknya. Festival Obon adalah perayaan kembalinya arwah leluhur ke rumah

Ilustrasi: www.publicdomainreview.org

yang dirayakan pada tanggal 11-13 Agustus. Di masa ini, siswa di Jepang juga tengah merayakan liburan musim panas dan orang Jepang yang tinggal di kota akan mudik ke rumah leluhurnya. Maka dari itu, cerita mengenai horor di Jepang lebih banyak berkembang di seputaran musim panas.

Legenda Hantu di Jepang

Sebelum ada hantu psikopat macam Sadako (*The Ring*) yang populer, Jepang lebih dulu mengenal banyak hantu yang apabila kita pergi ke *obake yashiki* (rumah hantu), maka mereka pasti akan selalu ada. Dan berikut adalah daftar para legenda hantu yang paling terkenal.

Kuchisake-Onna

Jika Indonesia mempunyai Kuntilanak, maka Jepang punya Kuchisake-Onna. Hantu ini digambarkan sebagai seorang wanita berambut panjang yang mempunyai mulut lebar gara-gara robek. Kabarnya, dia sering muncul di tengah malam, berjalan seperti wanita biasa, mengenakan masker, dan membawa senjata tajam seperti pisau atau gunting kebun, lalu mencegat orang yang sedang berjalan sendiri dan bertanya, "*Apakah aku cantik?*"

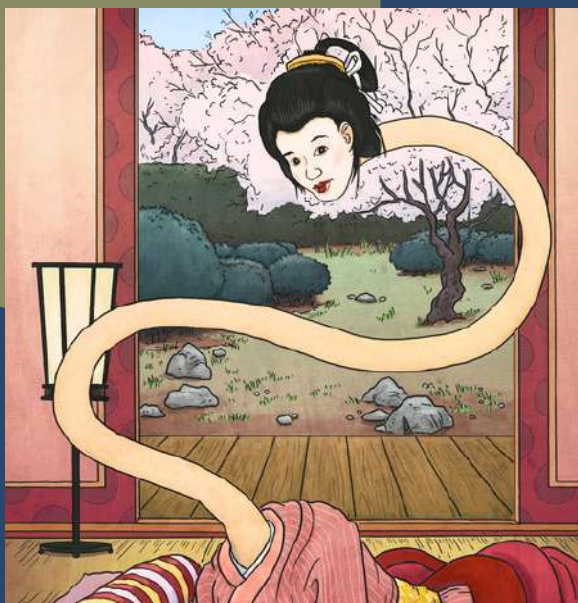
Jika kita menjawab "*tidak*" maka dia akan membunuh kita dengan senjatanya. Jika "*iya*", maka dia akan membuka maskernya dan memperlihatkan mulutnya yang robek dari telinga kiri ke telinga kanan, lalu mengulangi pertanyaan yang sama, dan jika kita masih *keukeuh* menjawab "*iya*" maka tetap saja akan dibunuh.

Ilustrasi: unsplash.com/art-institute-of-chicago

Konon, cara untuk menghindar agar tidak dibunuh Kuchisake-Onna adalah dengan menjawab "*so-so*" yang artinya biasa saja, atau bisa juga dengan mengalihkan perhatiannya. Ada pengalaman ketika saya bertemu dengan Kuchisake-Onna di rumah hantu, ketika si mbak pemeran bertanya seperti itu, dengan *pede*-nya saya jawab, "*Watashi wa, kimi yori motto kawai yo!*" ("*Saya jauh lebih cantik dari kamu ya!*"). Lalu berakhir dengan Mbaknya tertegun dan bilang, "*Ah sou desune, sumimasen deshita*" ("*Ah, iya juga ya, maafkan saya*"). Alhasil, satu rombongan yang tadinya saling berpegangan ketakutan malah tertawa. Ah, andai saja bisa *ngomong* begitu ya kalau bertemu dengan yang asli, *hiks*.

Ilustrasi: www.yokai.com

Dalam legendanya, Kuchisake-Onna adalah seorang wanita cantik simpanan seorang samurai yang mati karena mulutnya dirobek oleh si samurai setelah mendengar bahwa dia berselingkuh dengan laki-laki lain. Makanya, *girls*, jangan mau jadi wanita simpanan ya kalau tidak mau berakhir seperti Kuchisake-Onna ini.

Rokurokubi

Konon, pada siang hari, hantu ini berpenampilan seperti wanita biasa pada umumnya, namun ketika malam tiba, lehernya akan memanjang. Terdapat banyak versi mengenai asal-usul Rokurokubi. Pada intinya hantu satu ini adalah arwah wanita malang yang meninggal dunia karena lehernya terlindas dan terpilin hingga kemudian lehernya itu memanjang.

Legenda Rokurokubi pertama kali berembus dari Prefektur Gifu, tepatnya dari Desa Akechi di Kelurahan Ena. Hantu ini konon mengejar laki-laki yang nakal lalu menghisap darahnya. Katanya, kelemahan dari hantu ini adalah, ketika dia muncul dan sedang menjulurkan lehernya lalu badannya kita pindah dari tempatnya, maka lehernya itu tidak akan bisa kembali menyatu dengan badannya, sehingga kekuatan magisnya akan hilang.

Ilustrasi: www.yokai.com

Aka Manto dan Hanako

Bukan Akatsuki meskipun sama-sama merah. Aka Manto ini sering muncul di dalam toilet lalu menawarkan kepada orang-orang tisu toilet warna merah atau biru. Memilih merah atau biru sama-sama akan dibunuh, satu-satunya cara menghindarinya adalah dengan menolak tawarannya. Jadi, lebih baik pilih tisu warna putih, lebih murah dan aman dari gangguan Mas Manto.

Mas Manto ini nakal karena lebih sering muncul di toilet wanita. Katanya sih dia sering muncul di toilet yang letaknya di paling ujung. Saya jadi *ngeri* kalau menggunakan toilet umum apalagi kalau pas sepi, *duh*, mending *numpang* pipis di mini market deh.

Hantu yang perempuan namanya Hanako. Konon kabarnya, Hanako adalah korban perundungan yang bunuh diri pada masa Perang Dunia II dan dia senang mengajak korbannya bermain petak umpet. Berbeda dengan Mas Manto yang bisa membunuh, Hanako malah langsung bisa membawa korbannya ke neraka. Jadi, untuk menghindarinya, ketika kita menemukan bilik toilet yang tertutup, hendaknya mengetuknya tiga kali terlebih dahulu. Kalau ada yang menjawab, jangan dipaksa masuk meski pintunya tidak terkunci, karena bisa jadi itu Hanako. Tujuannya bagus sih, agar kita tidak *nyelonong* masuk toilet ketika ada orang yang lupa mengunci pintu, tapi kok ya harus banget pakai *nakutin* sih?

Ilustrasi: www.yokai.com

Teke-Teke

Hantu ini konon adalah arwah seorang wanita yang meninggal gara-gara ditabrak kereta api. Di Jepang memang banyak sekali kasus bunuh diri dengan cara menabrakkan diri ke kereta api yang sedang melintas. Teke-Teke sangat populer dengan wujud badan yang hanya sampai pinggang dan sering muncul dari bawah kereta api yang sedang parkir di malam hari lalu terbang menyerang korbannya.

Teke-Teke adalah bunyi dari kedatangan si hantu. Jadi, kalau sedang berkunjung ke Jepang, lalu *apes* dapat *last train*, maka hati-hati ya. Kalau sudah mendengar suara Teke-Teke, lebih baik membaca Ayat Kursi. Eh… tapi hantu Jepang kan agamanya Shinto ya, dibacain Ayat Kursi bakal paham *nggak* sih?

Perempuan dalam Legenda Horor

Jika kita cermati lagi, sebagian besar legenda hantu di Jepang memang berasal dari kaum perempuan. Penggambaran perempuan sebagai hantu terkait dengan kompleksitas budaya dalam masyarakat Jepang itu sendiri. Sebagian orang memandang hal ini adalah hasil dari budaya patriarki, yang mana kehidupan perempuan Jepang terbatasi oleh banyak aspek sehingga muncul perasaan tidak puas, bahkan sampai dendam, yang berakibat arwahnya menjadi penasaran dan tidak bisa meninggal dengan tenang.

Namun, jika kita pandang lebih dekat lagi, peran laki-laki terhadap pengasuhan anak selama ini di Jepang memang dinilai kurang banyak. Sudah menjadi rahasia umum apabila para bapak di Jepang banyak yang tidak ikut andil dalam pengurusan anak dan lebih memasrahkan semuanya kepada ibu. Oleh karena itulah, cerita seperti dongeng dan legenda, termasuk legenda horor ini justru didengar dari para ibu secara turun-temurun.

Ilustrasi: www.yokai.com

Citra wanita sebagai makhluk yang lemah karena lantas menjadi korban kematian yang tidak adil lalu bertransformasi menjadi hantu, justru patah. Karena sang narator, yaitu para wanita, akan lebih nyaman membawakan cerita apabila tokoh yang dibawakan juga wanita. Tidak hanya legenda horor, bahkan legenda Dewa Matahari, yaitu Amaterasu, digambarkan jelas sebagai seorang wanita. Hal itu membuktikan bahwa wanita di Jepang itu kuat—sekuat itu sampai bisa mewariskan legenda-legenda yang hingga saat ini masih dipercaya.

Perayaan Halloween di Jepang

Perayaan Halloween di Jepang mulai populer sejak tahun 2000-an. Mulai saat itu, banyak toko dan mall yang memasang hiasan Halloween. Pesta Halloween juga dirayakan di tempat les, *circle* kegiatan, komunitas, hingga perusahaan besar. Di Tokyo, parade Halloween dilakukan secara besar-besaran dengan melakukan *long march* dari Shinjuku ke Ikebukuro. Meskipun dilakukan secara besar-besaran, parade tetap dilakukan dengan tertib dan dijaga ketat oleh polisi.

Halloween pertama saya di Jepang adalah saat bersama dengan English Club Gifu University, bekerja sama dengan komunitas orang asing yang tinggal di Gifu. Saya yang berkostum Annabelle datang bersama sahabat saya, Trang Nguyen, yang memakai kostum hantu rubah ala Kyuubi. Saya pikir, akan banyak ragam kostum seram wanita dalam pesta Halloween kala itu. Namun, rupanya saya salah besar. Para wanita Jepang yang datang justru berlomba-lomba untuk tampil cantik.

Ilustrasi: www.publicdomainreview.org

Masih ingat dalam memori ketika mengantri masuk ke dalam lokasi pesta, saya dikelilingi oleh Little Red Riding Hood dan putri-putri Disney yang cantik dan wangi, dan hanya sedikit dari wanita yang datang dengan kostum seram ala Kuchisake-Onna. Sejak saat itu, selalu ada para wanita yang justru tampil dengan kostum cantik dibandingkan kostum seram. Bagi saya ini lucu, padahal di Jepang banyak hantu berwujud wanita, tapi wanita Jepang lebih tertarik untuk tampil cantik.

Namun, apa pun itu, perayaan Halloween kini menjadi hari yang seolah ditunggu oleh banyak orang di Jepang. Jika sedang atau berkesempatan ke Jepang, sesekali, cobalah ikut pesta atau parade Halloween dan rasakan keseruannya berkumpul bersama para monster, hantu, dan putri-putri cantik. Jangan lupa birnya.

Sebentar lagi Halloween, haruskah saya pakai kostum Annabelle lagi, atau saya harus ganti pakai kostum Suzanna ya?

Kunjungi juga blog Red Momiji dan akun Wattpad @red_momiji untuk membaca tulisan Ai Diana yang lainnya, atau kunjungi juga halaman Youtube Ai Diana untuk menyaksikan perbincangan seputar beasiswa dan dunia akademia.

Ilustrasi: unsplash.com/art-institute-of-chicago

DAFTAR PUTAR BERELORA

"Caleg Pvnk" - *Vlaar*
"Satanis Takut Hantu" - *Tabraklari*
"Pecandu N★rkotbah" - *Koil*
"Sialan" - *Netral*
"Mari Membaca" - *Mesin Tempur*
"Mati Muda" - *Kelompok Penerbang Roket*
"Tersesat Di Antariksa" - *Morfem*
"Nina" - *Sendal Jepit*
"Muak Untuk Memuja" - *Alone At Last*
"berkelana dalam ruang dan mimpi" - *The Jansen*
"Orang Miskin Dilarang Mabok" - *Libertaria*
"Gadog" - *Texpack*
"Sistem Paling Baik, Hanyalah... Soundsystem" - *Brigade of Crow*
"Ketvhanan Yang Masih Kami Pvja Walav Hidvp Sengsara" - *Bvrtan*
"DJ Nazgul dan Dansa Lidah Api" - *Bars of Death*

Klik tautan berikut untuk lanjut mendengarkan:

YAS BUDAYA

"Just Give the Best Shot, Man!"

Foto: @anggrabagja

Sebuah Wawancara Singkat*

Oleh Ikra Amesta

Yas Budaya tentu bukan nama baru dalam skena musik keras di Indonesia. Namanya mencuat sebagai seorang *frontman* dari Alone At Last, band asal Bandung yang aktif sejak tahun 2002 lalu. Bukan sembarang band karena saat kemunculannya dulu termasuk jadi pionir dari geliat gerakan *emo* di tanah air. Suka atau tidak, Yas sudah ambil bagian dalam sejarah *emo* lokal (atau mungkin lebih tepatnya, nasional), namanya pun sudah identik dengan itu, walaupun dia lebih suka menyebut bandnya itu sebagai band sirkus.

Tidak salah juga. Penampilan Yas di atas panggung paling tidak mencakup beberapa elemen dasar dalam pertunjukan sirkus yang menghibur, penuh aksi, sarat *gimmick*, dan tentunya akrobatik. Dia bisa mengagetkan penonton dengan keluar dari boks *amplifier*, memanjat tiang-tiang panggung, menggelindingkan badannya di atas tong, sampai turun langsung memimpin para fans membentuk *circle pit*. Ditambah lagi dengan aksi-aksi spontan yang dia lakukan dengan tongkat baseball kesayangannya, atau melempar kursi plastik ke arah penonton, atau sekadar iseng mencomot topi salah seorang penonton untuk dipakai di atas panggung.

Setelah masa *lockdown* pandemi kemarin berlalu, sekarang Yas dan Alone At Last kembali melakukan tur dari panggung ke panggung dan merilis *single* terbaru *"Ruang Sepi"* pada bulan Mei 2023 lalu. Beruntung, di sela-sela jadwal padatnya saya masih berkesempatan melakukan wawancara singkat dengan Yas, mengulik secuil kiprahnya yang masih konsisten di jalur musik yang dia amini sebagai portal kreativitasnya sebagai seorang seniman.

Mari kita simak!

Apa yang menyebabkan seorang Yas Budaya bisa tampil sangat atraktif, malahan agak barbar, di atas panggung?

Mungkin karena *roots*-nya dulu suka nonton event-event, nonton acara-acara di (GOR) Saparua zaman dulu, ngeliat Forgotten, ngeliat Balcony. Pas ngeliat kayak, "Wih, seseru itu, ya." Gue merefleksikannya dengan ngebayangin kalo gue di atas panggung seperti mereka dan juga memposisikan gue sebagai penonton, apa sih rasanya? Apa sih yang penonton butuhkan? Selain mereka udah beli tiket buat nonton band, kalo kayak nonton band di atas panggung, (vokalisnya) cuman nyanyi doang, terus dia *say goodbye*, *thank you*, turun, kelar — kayaknya harus bisa lebih daripada itu, deh.

Foto: @faisalfadhilah

Jadi, selalu di *mindset* gue itu gimana caranya penonton pulang dengan membawa cerita tentang kepuasan mereka ketika nonton gue *perform*.

Pernah dapet cedera apa aja pas manggung?

Waduh, cedera, banyak banget. Gue pernah kemasukan paku sepanjang sekitar 15 senti di paha, sampai masuk ke dalem, pakunya karatan. Pernah tulang belakang gue geser sampe jadi syaraf kejepit. Terus kalau tangan sih udah pada abis lah, ya. Udah kejepit apa lah, kepelintir lah, segala macem. Memar-memar juga udah banyak sih.

Foto: @arrizal_dn

Hal terbodoh dan paling disesali yang pernah dilakukan di atas panggung?

Dulu tuh sering banget gue sampai muntah di atas panggung ... dan kayaknya nggak bakal harus kejadian lagi deh yang kayak gitu.

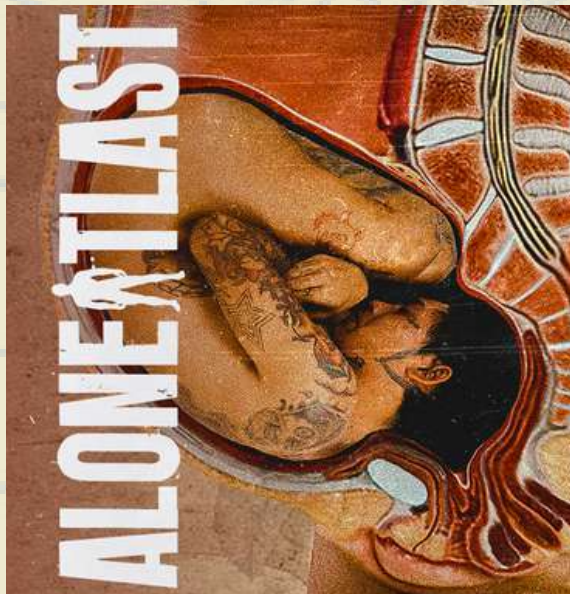
Apa kelakuan fans Alone At Last yang paling gokil?

Hmm, kayaknya terlalu banyak deh. Kalo ngomongin *fanbase*-nya Alone At Last itu kan namanya SAC, atau kepanjangan dari Stand Alone Crew. Mereka punya kisahnya sendiri-sendiri, ya. Ada yang datang jauh-jauh dari Bandung ke Jogja, datang ke Bali. Mereka ngejar kita buat nonton itu menurut gue luar biasa.

Tapi yang paling luar biasa adalah gue menemukan beberapa Stand Alone Crew yang menikah karena mereka sama-sama suka Alone At Last, terus punya anak namanya Yas Budaya. Gue udah menemukan ada tiga orang lain bernama Yas Budaya sampai hari ini. Hehe, merinding nggak lo?

Apa sih bedanya skena musik keras di Bandung antara ketika single "Amarah, Senyum, dan Air Mata" (2004) dirilis dengan hari ini?

Menurut gue yang sekarang malah lebih *chaos*, ya. Kalau dulu mereka cuma *pogo* sambil nyanyi. Sekarang aksi penontonnya lebih variatif lagi. Bukan hanya ada *circle pit*, bukan hanya ada *pogo*, tapi ada juga yang nyanyi, ada yang nangis, dan ada juga yang *stage dive*.

Gimana proses kreatif di balik single terbaru "Ruang Sepi", baik secara lirik dan musik?

Proses penggarapan lagu "*Ruang Sepi*" ini adalah kita ngumpul bareng, men-*checklist* bareng, dan mengamini bareng lagu yang dibikin. Liriknya bisa dibilang 80% Ubey yang bikin, *bassist* gue. Tapi secara keseluruhan karya ini dibikin bareng-bareng, dan ternyata emang bener: lagu kalau kita bikin sama-sama dan kita aminkan bareng pasti hasilnya akan jadi luar biasa banget.

Lagu apa yang sering didengerin Yas Budaya untuk membunuh rasa sepi?

Ada satu album *soundtrack* dari sebuah film yang judulnya *Cinema Paradiso*. Itu karena gue suka banget sama komposernya, namanya Ennio Morricone. Satu album itu tuh di mobil pasti gue selalu dengerin. *Cinema Paradiso* — untuk menenangkan sepinya gue.

Tapi ada satu lagi yang sampe hari ini gue nggak pernah berhenti dengerin albumnya. Albumnya Beastie Boys, *Hello Nasty*.

Foto: @arrizal_dn

Apa inspirasi teraneh Yas Budaya saat menulis lagu?

Gue inget salah satu lagu yang judulnya "*Taman*". Itu gue bikin mungkin sekitar 10 menit, terinspirasi gara-gara ada sekumpulan burung yang terbang. Waktu itu kita lagi dikarantina untuk pembuatan album kedua Alone At Last, *Jiwa* (2008). Gue bikin lagu itu karena ngeliat burung-burung yang lagi pada ngumpul di taman.

Ada juga satu lagu lagi. Ini lebih parah sih, sebenernya. Delapan menit atau sembilan menit lah gue bikin liriknya. Panjang banget, tapi gue bisa selesaikan dalam sembilan menit. Waktu itu lagi hujan, gue lagi makan di salah satu tempat *seafood* di Bandung, di depan gue ada cewek sama cowok lagi berantem. Terus tiba-tiba gue kepikiran ngeluarin kertas, dan akhirnya jadilah lagu yang judulnya "*Jiwa*".

Kalau sosok Yas Budaya bisa diwakili oleh tiga album musik, apa aja kira-kira?

Oke, pertama yang pasti Beastie Boys yang *Hello Nasty*. Yang kedua Nine Inch Nails, *Pretty Hate Machine*. Sama yang ketiga, album pertamanya Pure Saturday.

Ada nggak review terlucu yang pernah diberikan oleh media kepada Alone At Last?

Gue inget banget, ada lagu "*Rasakan Dunia*" dari album *Integriti* (2012) yang di-*review* di satu artikel dan gue ketawa-tawa ngakak. Yang nulis artikelnya tuh si Soleh Solihun. Si Soleh bilang kalo ini lagunya kayak lagu kemerdekaan gitu, kayak lagu wajib nasional. Kampret emang!

Bisa dijelasin ada hubungan apa antara Yas Budaya dan CIA?

Foto: @sandymaldini

Jadi, dulu tuh sebelum zaman vlog, gue masih suka ngeblog. Waktu itu selain jadi vokalis Alone At Last, gue masih kerja di bank juga. Tapi ya otak nggak mau diem, akhirnya gue sering banget nulis di blog gue sendiri, namanya *Almagetho*. Emang banyak nulis aja tiap hari, terus lama-lama tulisannya jadi kekiri-kirian gitu. Setiap habis gue tulis, gue pasti akan membedahnya di Twitter. Nah, biasanya gue *live* di Twitter jam 1 pagi, terus kayak ngobrol sama orang-orang di Twitter.

Sampai akhirnya, suatu hari gue dapet *email* dari CIA, langsung *email* personal ke gue, ada PDF-nya gitu, kayak *form* gitu, *form* CIA, yang bilang bahwa, "Semua konten Anda itu berbahaya dan semua konten Anda sudah kami kunci." Ya sudah, gue kaget banget. Gue inget banget ada seorang vokalis band, temen gue, yang duduk di sebelah gue juga kaget banget ngeliatnya itu, "Gila, serius Yas, lo dapet surat dari CIA?!"

Tapi gue memberanikan diri balas *email*-nya. Gue bilang, "Oke, gue tidak akan nulis lagi tapi titip boleh nggak tulisan gue dipulangin lagi, jangan dikunci." Ya, karena sudah panjang-panjang nulis ya, bertahun-tahun itu gue nulis.

Ya udah, akhirnya gue nggak nulis lagi, tapi gue tetep bawel di Twitter dan mengangkat beberapa isu terutama tentang Palestina. Eeh, gue dapat DM lagi di Twitter. Dari pemerintahan Israel. "Anda sedang dipantau oleh kami." Emang ngehe, hehehe.

November nanti Alone At Last bakal manggung di Wild Ground Fest. gimana persiapannya?

Wuih, *emo* ketemu *emo* lah ya. Tapi gue nggak peduli sih mau bandnya apa pun juga. Mau itu musik genre *emo* atau segala macem. Wild Ground Fest, kata awalnya adalah “wild”, kayaknya cocok Alone At Last tuh untuk main di sana karena mereka juga *wild*, liar. Persiapannya adalah ... *just give the best shot, man! Just be whatever we are. Just the way we are. A circus band, that’s it!*

Apa yang harus dipersiapkan oleh orang-orang yang akan nonton Alone At Last di Wild Ground Fest — atau di konser manapun?

Pake *sneakers*. Tali sepatu yang kenceng. Udah diisi perutnya. Udah diminum vitaminnya. Dompet disimpen di saku depan. Kalau misalkan bawa temen yang ikut *pogo*, titipin barang berharganya. Ada di *front row*. Siapin suara lo. Siapin energi lo. Siapin badan lo. Sisanya, lo tinggal ikutin aja komando dari vokalisnya Alone At Last!

Foto: @faisalfadhilah

Terakhir, adakah pesan-pesan untuk para pembaca Elora di luar sana?

Stay positive, man. That's it!

Foto: @arrizal_dn

Semua foto diambil dari akun media sosial pribadi Yas Budaya. Silakan ikuti akun Instagram Yas Budaya untuk *update* dengan segala keseruan yang beliau jalani. Jangan lupa juga ikuti Instagram Alone At Last untuk dosis musik harian Anda.

ELORA
Elora Berniaga
Klik ikon keranjang atau pindai QR-Code di bawah untuk lanjut berbelanja berbagai merchandise dari Elora Zine.

KOMEDIAN

RAKHA ADHITYA

Photo: Unsplash/EnkinEnyun

Jaques adalah seorang pegawai istana kerajaan. Ia bertanggung jawab untuk mencari bakat-bakat istimewa yang nantinya dipilih sebagai penghibur di istana. Entah itu penari, penyair, penyanyi, atau juga pemain akrobat.

Sudah tiga hari, Jaques dibuat terpesona oleh kejeniusan seorang pria. Seorang seniman tunggal. Seorang komedian. Penghibur yang kerap tampil di sela-sela hiruk-pikuk salah satu pasar di pinggiran kota.

Dua hari yang lalu, pria itu berteriak bahwa monarki harus segera diruntuhkan karena sudah tidak layak lagi dijalankan. Sebuah topik lawakan yang baru. Tentu saja, hal tersebut menjadi hiburan unik bagi para penontonnya.

Hari berikutnya, si pria yang sama berpakaian hanya dengan mengenakan sebuah papan bertuliskan "*liberté*, *égalité*, *fraternité*". Sekali lagi, itu merupakan sebuah metode melawak yang paling anyar di sini. Gimik itu pun berhasil menarik perhatian yang lebih banyak lagi.

Hari ini adalah puncak dari seluruh lelucon jeniusnya. Ia berkelakar bahwa tidak lama lagi, Bastille akan diserbu dan Raja Louis akan dipenggal oleh para petani. Tentu saja itu merupakan sebuah khayalan yang absurd, tapi tetap saja si pelawak berhasil membalut itu semua dengan artikulasi dan alur komedi yang luar biasa. Memancing tawa demi tawa dari seluruh golongan usia.

Tiga dari tiga, sudah lebih dari cukup untuk persyaratan nilai yang ditentukan oleh Jaques. Maka dari itu, dengan penuh kepercayaan diri, ia mengundang si pria untuk tampil pada jamuan makan malam istana nanti malam. Sebelum sempat menyebutkan upah yang akan diterima olehnya, ternyata sang seniman sudah langsung bergegas menjabat tangan Jaques sebagai tanda setuju.

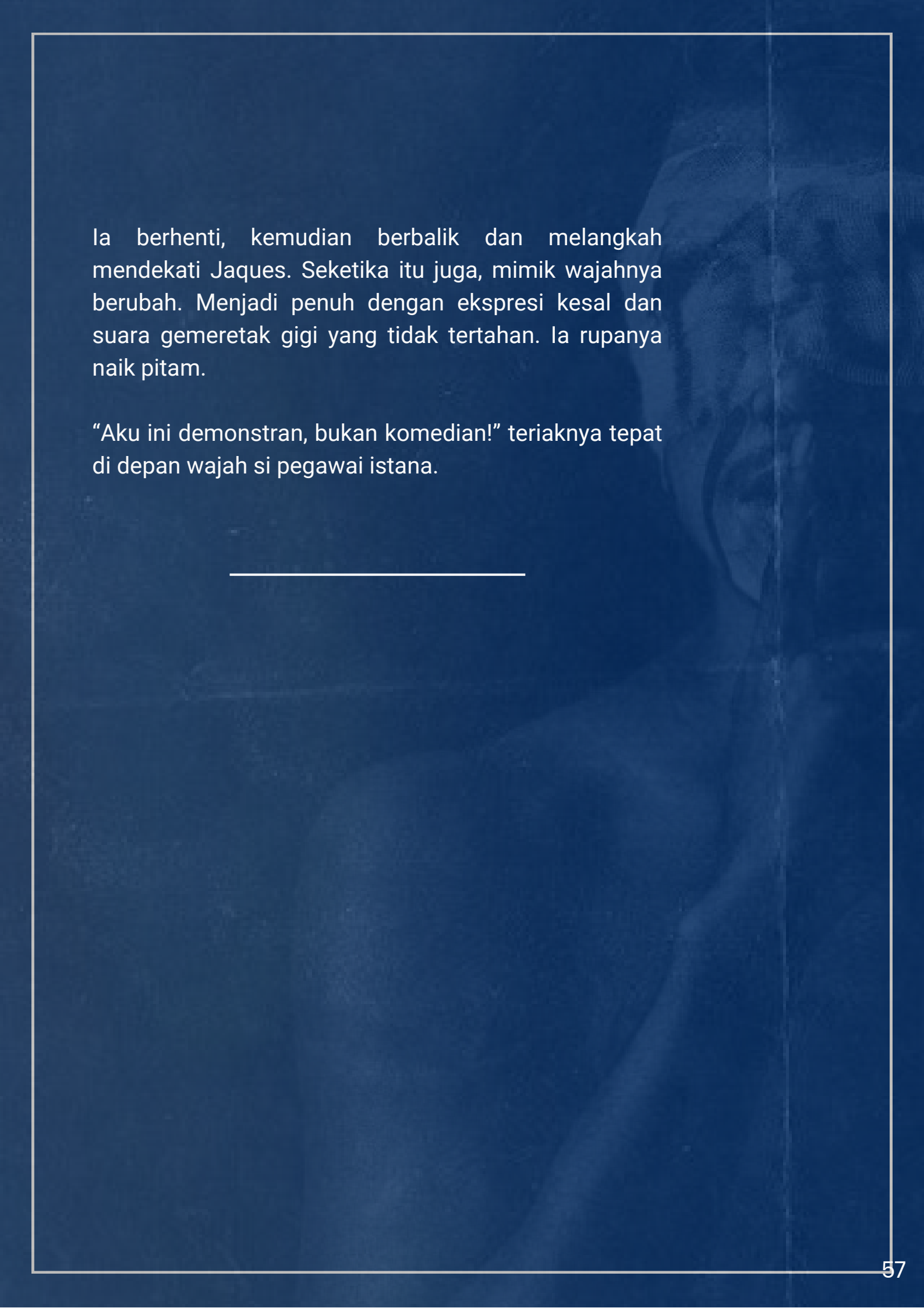
Perkiraan Jaques sangat tepat. Malam ini, barusan saja, keluarga raja dibuat tertawa terpingkal-pingkal ketika menyaksikan seluruh lawakan dari seniman pilihannya tersebut. Sebuah seni pertunjukan sederhana yang berhasil memukau semua.

Raja Louis tertawa begitu keras ketika sang komedian membawakan materi mengenai utang luar negeri Prancis. Bahkan, Raja sama sekali tidak menenggak anggur kesukaannya selama pertunjukan tersebut berlangsung. Sesuatu yang benar-benar jarang terjadi.

Apalagi dengan sang Ratu. Ia barusan harus melonggarkan ikatan korsetnya supaya dapat dengan bebas lepas tertawa, setelah mendengar lawakan mengenai para petani yang nantinya, mau tidak mau akan menyerbu istana. *Trés bien*!

Jaques segera memeluk erat sang komedian setelah jamuan makan tadi usai. Tentu saja, akan ada banyak tawaran lagi untuk dirinya ke depan. Mungkin Jaques akan mengajukannya sebagai penampil rutin saat istana menjamu tamu-tamu kehormatan.

Namun, sungguh aneh, si penghibur terlihat sama sekali tidak terkesan akan pencapaiannya barusan. Dengan lesu dan mimik penuh kecewa, ia membereskan papan-papannya, menjabat tangan Jaques dan mulai melangkah pergi meninggalkan istana.

“Ada apa, *Monsieur*?” tanya Jaques seraya menghentikan langkah si pria.

Ia terdiam sejenak. Menoleh ke arah sang penanya, lalu menggelengkan kepala.

“Tidakkah kamu lupa akan sesuatu?”

“Berikan saja upahku pada pengemis-pengemis yang ada di pasar,” jawabnya masih dengan nada yang sangat layu.

“Tidak ada yang pernah membuat Marie Antoinette sebahagia hari ini, *mon amie*. Tidak Raja sekali pun,” Jaques coba menerangkan.

Tentu saja, Jaques begitu dibuat penasaran, apa gerangan alasan dari kekecewaan pria ini sebenarnya. Dirinya terbukti merupakan seorang komedian yang amat brilian. Seharusnya, ia berhak untuk langsung berbangga diri, atau bahkan dapat dengan sesuka hati mematok harga yang tinggi untuk penampilan selanjutnya.

Ia berhenti, kemudian berbalik dan melangkah mendekati Jaques. Seketika itu juga, mimik wajahnya berubah. Menjadi penuh dengan ekspresi kesal dan suara gemeretak gigi yang tidak tertahan. Ia rupanya naik pitam.

“Aku ini demonstran, bukan komedian!” teriaknya tepat di depan wajah si pegawai istana.

Artwork oleh Pangesti

LAWAK

Tulisan dan foto oleh Ramdi

"Di kala orang lain marah, ia malah bahagia saat ditertawakan orang-orang di sekitarnya"

Wajahnya tampak lelah. Baru saja ia menyelesaikan dua pertunjukan di dua tempat yang jaraknya berjauhan. Saat itu waktu menunjukkan pukul 7 petang. Di ruang tamu berukuran 3x3 meter ia berbagi tempat dengan furnitur rumah warga setempat, menyiapkan segala sesuatunya untuk pertunjukan malam nanti.

Wajah lelahnya itu ia tutupi *makeup*. Sayup-sayup terdengar teriakan euforia para penggemar yang sudah menantikan kehadirannya di luar. Tak menunggu lama, ia pun keluar menyapa mereka semua.

Malam itu ia menghibur sekumpulan anak yatim selama kurang lebih satu jam. Acaranya diselenggarakan oleh Karang Taruna setempat dalam rangka memperingati HUT Kemerdekaan RI. Tawa pecah, para bocah sumringah, ia berhasil menghibur para penonton yang tumpah ruah lewat aksi-aksinya yang meriah.

"Rasanya bahagia kalau mereka menertawakan saya. Itu artinya saya berhasil membuat mereka gembira dan melupakan sesaat duka nestapa," ujar Henda, salah satu badut yang tampil.

Waktu kemudian menunjukkan pukul 20.30. Saatnya menyudahi pertunjukan malam itu. Besok hari Senin, anak-anak harus bangun lebih awal dan kembali bersekolah.

TAMPIL GEMBIRA DI KALA DUKA

Henda punya satu pengalaman yang paling berkesan sekaligus mengharukan saat pertunjukan.

“2017, lagi *ngisi* acara ulang tahun anak-anak,” Henda membuka cerita. Di tengah acara itu, saat anak-anak tertawa gembira, ia dikejutkan oleh sebuah panggilan masuk dari *handphone*. Di layar tertera nama orang tuanya. “Satu aturan yang saya pegang adalah tidak menerima telepon saat pertunjukan kecuali panggilan dari orang tua,” jelasnya. Ia terkejut mendapat kabar bahwa sang Ayah meninggal dunia.

Di balik riasan badutnya kala itu, ia harus menahan kesedihan dan menuntaskan pertunjukan. “Waktu itu *nggak* mungkin kalau acara tiba-tiba dipotong. Kasihan anak-anak yang sedang gembira. Saya putuskan melanjutkan pertunjukan sambil sesekali mendoakan Ayah yang sudah tiada,” pungkasnya.

Henda cukup beruntung dapat menyelesaikan pertunjukan tersebut dan ia masih sempat menemui jenazah ayahnya sebelum dikebumikan.

GEMAR BERBAGI

Lewat komunitas **Badut Nyentrik Cimahi-Bandung Sauyunan** (NECIS), Henda dan kawan-kawan kerap melakukan aksi sosial terutama sejak pandemi Covid-19 kemarin.

Ada pengalaman unik saat tampil menghibur di depan para penyandang tunanetra. Ya, tunanetra, orang-orang yang memiliki keterbatasan penglihatan. “Pertengahan 2020 lalu kami sempat tampil di Sekolah Luar Biasa (SLB) Citeureup, kota Cimahi, di hadapan para siswa tunanetra,” ujar Henda.

Sebagai penggagas acara, Henda sempat mengalami kebingungan untuk menghibur anak-anak tunanetra karena cara menghibur Henda sangat mengandalkan visual. Setelah ia memahami cara mereka ber-

komunikasi, akhirnya Henda dan kawan-kawan bisa menghibur anak-anak tersebut lewat sentuhan dan suara. Henda beserta tim mendatangi anak-anak itu lalu memberi mereka kesempatan untuk meraba kostum dari ujung kepala hingga kaki. Tak lupa juga ia memperkenalkan suara-suara unik dari tiap karakter badut yang ada.

"Setiap anak berhak mendapat hiburan tanpa melihat situasi atau keterbatasan yang mereka miliki. Ini bagian dari kepedulian komunitas kami agar anak-anak dapat terhibur di masa pandemi kemarin," terang Henda.

EDUKASI

Saat ini keberadaan para badut sebagai penghibur memang kurang diperhatikan. Kebanyakan masyarakat sudah berstigma bahwa badut cukup tampil di perempatan jalan, berpanas-panasan, berjoget-joget demi mendapat uang recehan. Namun bagi Henda, badut merupakan medium komunikasi yang efektif dalam memberikan edukasi kepada anak-anak dan orang tua.

Lewat badut, Henda dapat menyampaikan pesan positif kepada anak-anak agar selalu berbakti kepada orang tua, tidak main gawai terlalu lama, juga selalu berbagi dan berbuat baik kepada sesama. Orang tua yang hadir menonton pertunjukan badut pun tak luput mendapat nasihat agar selalu menyayangi anak-anak mereka dan tidak memberikan hukuman fisik. Secara tak langsung, Henda mengkampanyekan gerakan anti-KDRT (kekerasan dalam rumah tangga) yang belakangan memang kian marak terjadi pada anak-anak.

Selalu terselip pesan-pesan tersembunyi di balik setiap aksi komedi para badut di atas panggung. Tepuk tangan dan gelak tawa riang dari para penonton sudah cukup membuat mereka bahagia.

Penasaran dengan karya fotografi Ramdi yang lainnya? Silakan kunjungi akun Instagram @ramdi20 atau bisa juga berbagi pengalaman hidupnya tentang keseharian di Quora.

Artwork oleh Apalagisibet

Komedi dalam Film Superhero

Oleh Aman Rahman

Apa yang terlintas dalam benak kalian tentang film *superhero*? Pasti tentang cerita kepahlawanan; tentang manusia dengan kekuatan yang luar biasa untuk menyelamatkan orang-orang. Sebuah film yang pastinya penuh aksi yang mencakup genre petualangan, fiksi ilmiah, maupun fantasi.

Ya, tentu saja itu semua adalah hal yang lumrah dijumpai dalam film-film terkait. Lantas, apakah film *superhero* hanya terbatas dalam genre-genre tersebut? Jawabannya, tidak.

Film *superhero* pada saat ini telah menjadi fenomena global yang sangat luar biasa dampaknya. Menguntungkan secara bisnis dan juga digemari oleh berbagai kalangan, dari anak-anak hingga orang tua. Film jenis ini juga ternyata sudah berkembang di luar genre yang tadi disebutkan; tidak melulu soal *action* yang ditambah dengan bumbu-bumbu fiksi ilmiah ataupun fantasi. Beberapa genre masuk sebagai hal yang menyegarkan, mulai dari misteri, *thriller*, *horror*, hingga komedi.

Komedi? Ya, Anda tidak salah baca.

Genre komedi banyak dijumpai dalam film *superhero* saat ini. Dulu, mungkin komedi hanya dijadikan bumbu pelengkap yang ditambahkan ke dalam film-film manusia berkostum. Candaan-candaan lebih sering disisipkan untuk mencairkan suasana bagi penonton yang terus-menerus dihantam cerita serius.

Namun, saat ini komedi sendiri sudah menjadi genre yang sukses diterapkan ke dalam film *superhero* baik sebagai subgenre atau malah menjadi genre utama. Jauh sebelum film-film Marvel atau DC Comics merajalela, ada beberapa film *superhero* yang sudah menggunakan genre komedi, salah satunya adalah *Kick-Ass*. Penulis sendiri menganggap kalau *Kick-Ass* merupakan bentuk parodi dan sindiran untuk film-film *superhero* yang ada.

Lalu, apakah film *superhero* dari IP (*intellectual property*) terkenal milik dua raksasa komik dunia ada yang bergenre komedi?

Jawabannya, tentu saja, iya.

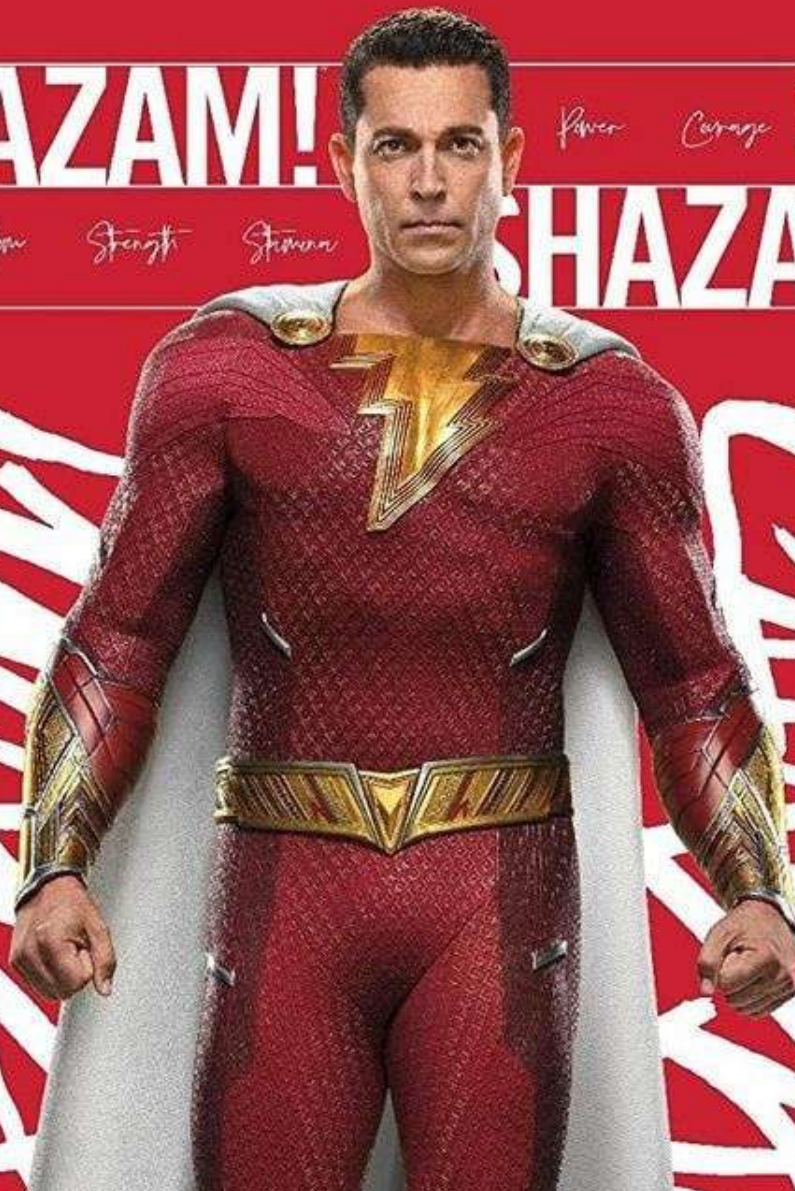
Genre komedi dalam film *superhero* mulai diperhitungkan sejak James Gunn menyutradarai satu film Marvel Studios pada tahun 2014, yakni *Guardians of the Galaxy*. Hadir dengan membawa grup *superhero* yang kurang dikenal, Gunn justru berhasil membuat para Pasukan Penjaga Galaksi menjadi salah satu grup pahlawan super yang paling dikenal saat ini. Semua itu berhasil karena ia membawakan kisah sepak terjang mereka dengan mengandalkan genre komedi sebagai fondasi filmnya.

Candaan-candaan yang terlontar dari awal film hingga akhir film, berikut berbagai adegan lucu yang disajikan, ternyata sukses mengocok perut penonton dengan sangat baik. Melihat kesuksesan *Guardians of the Galaxy*, Marvel Studios kembali membuat film lain dengan memasukkan formula yang sama, tepatnya setahun kemudian lewat film *Ant-Man*. Bahkan, aktor yang memerankan Scott Lang, sang karakter utama, merupakan aktor komedi, yaitu Paul Rudd.

Dua tahun kemudian, pada tahun 2017, James Gunn kembali dengan sekuel *Guardians of the Galaxy*. Ia dengan otak gilanya lagi-lagi sukses membawakan hal-hal lucu dan absurd dalam filmnya. Komedinya jadi semakin liar, dan itu menjadi hal yang bagus karena ia berhasil menyajikan komedi dengan cara yang tidak klise atau biasa-biasa saja.

Dua tahun setelahnya, muncullah *Thor: Ragnarok* yang menjadi film ketiga dari seri sang Dewa Petir Asgard. Selama ini kita mengenal Thor sebagai Dewa yang memiliki kekuatan dahsyat yang siap menghancurkan musuh-musuhnya dengan cara yang luar biasa. Pada dua film pertamanya, komedi hanya sebatas lontaran candaan di beberapa momen oleh beberapa karakter.

Kemudian, datanglah Taika Waititi di film ketiga yang mengubah karakterisasi Thor menjadi jauh lebih komedi dari sebelumnya.

Penulis ingat saat menonton film tersebut di bioskop, satu studio terbahak-bahak dari awal hingga akhir film karena candaan yang dibawakan memang benar-benar disajikan dengan baik, tanpa celah sedikit pun. Stigma orang-orang yang mendengar karakter Thor sebagai sosok Dewa pastilah menganggap karakter tersebut adalah tipe yang serius dan berwibawa tinggi. Di film ketiganya hal itu benar-benar berubah, seakan-akan Dewa yang superkuat itu tidak memiliki harga diri. Tapi jangan salah, itu tetap menjadi hal yang bagus berkat penulisan naskah yang baik.

Tahun 2019 DC Comics melakukan hal serupa dengan membuat film *superhero* bergenre komedi. Mereka membawa karakter Shazam ke layar lebar, *superhero* yang memiliki *alter ego* seorang anak-anak. Atmosfer film terasa layaknya cerita keluarga dan memiliki *vibe*s Natal atau musim liburan.

Sungguh merupakan kombinasi yang sempurna. Bahkan, *rating* film ini saat dirilis bisa dibilang menjadi angin segar bagi DC Comics yang masih kesusahan untuk konsisten dalam membangun semesta film *superhero* mereka sendiri.

Pada tahun 2021, James Gunn kembali lagi dengan ide-ide barunya. Kali ini dia tidak bersama Marvel Studios, melainkan dengan DC Comics. Di semesta DC, Gunn mengarahkan sebuah sekuel *standalone* dari sebuah grup *villain* terkenal yang sudah merilis film pertama pada tahun 2016, yaitu *Suicide Squad*. Sekuelnya ini berjudul *The Suicide Squad.*

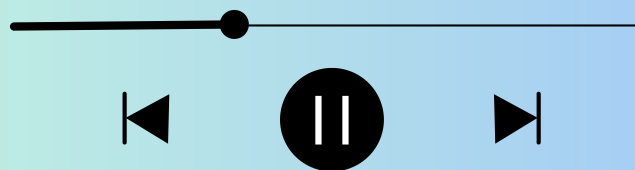
Dalam film tersebut, Gunn diberikan kebebasan besar untuk menggarap filmnya, termasuk dalam penetapan *rating* menjadi *R-Rated* yang tentunya ditujukan bagi para penonton dewasa. Gunn kembali sukses membuat film komedi berkedok *superhero*. Bahkan, bisa dibilang sangat berhasil. Karena di film ini berbagai candaan yang disajikan bervariasi, mulai dari yang ringan hingga candaan khusus yang ditujukan jelas untuk orang dewasa. Komedi yang disajikan jauh lebih liar dari *Guardians of the Galaxy*. Memadukan komedi dengan berbagai adegan *gore* terbukti sukses membuat film ini meledak walaupun dirilis saat masa pandemi.

Bagi penulis, *The Suicide Squad* merupakan level baru dalam film *superhero* bergenre komedi.

Dari berbagai film yang disebutkan sebelumnya, nampak jelas bahwa genre komedi menjadi salah satu genre yang sangat cocok dimasukkan ke dalam film *superhero*. Bahkan, ini sudah layak diperhitungkan sebagai pesaing film *superhero* standar yang mungkin sudah membuat penonton jenuh dan butuh penyegaran. Namun, itu semua bisa terjadi jika penulisan naskah dikerjakan dengan baik. Jika tidak, komedi yang disajikan bisa saja gagal memancing tawa penonton dan mereka malah menganggap kalau candaan tersebut *garing* dan mengganggu, seperti yang terjadi pada film *Thor: Love and Thunder.*

Akhir kata, selama penulisan naskah tidak ada masalah, penulis yakin film *superhero* bergenre komedi akan tetap sukses, terutama lagi di era sekarang ketika orang-orang sepertinya sudah jenuh terhadap film *superhero*.

....

Bukan hanya di Elora Zine, Aman Rahman seringkali juga menuliskan berbagai macam ulasan tentang film di Instagram dan Threads.

LIGHTSPACE! Kuartet asal Bandung. Musik mereka menurut saya lebih ke *Japanese post-rock* dengan kadar *math rock* pada melodinya.
Keren dan renyahlah pokoknya.

Silakan dengarkan mereka di sini.

-Christanti Yosefa-

“Kalian tahu *nggak* kenapa kita suka ke pantai lihat laut atau lihat bintang-bintang?” tanya saya kepada beberapa teman ketika kami berempat berbaring bersama di atas terpal luas di bawah langit gelap penuh cahaya bintang.

“Kenapa?” salah seorang dari mereka bertanya, tanpa menoleh. Mata kami semua lekat menatap langit.

“Karena kita suka melihat sesuatu yang tampak tidak terbatas,” jawab saya sembari mengingat-ingat perasaan ketika sore tadi kami baru sampai di pantai. “Ilusi akan ketidakterbatasan memberi kita perasaan bebas, jadi *kepingin* melebur bersama sesuatu yang *nggak* terbatas itu,” lanjut saya kemudian.

Diam-diam saya melihat mereka dengan tatapan geli. Gila, sok tahu banget saya. Namun sebenarnya, jauh di dalam lubuk hati, saya benar-benar merasakan demikian. Kita diberi kesempatan mencicipi ketidakterbatasan dan kita suka. Mungkin suka bukan kata yang tepat. *Greget* mungkin lebih masuk akal. Atau ada perasaan lain yang sulit dijelaskan, yang kita bahkan kebingungan untuk menyematkan istilah.

Mellon Collie and the Infinite Sadness mengingatkan saya pada malam itu. Bukan, bukan karena saya sedih atau melankolis, tapi justru karena bagi saya album Smashing Pumpkins itu terasa sangat “luas”. Beberapa kali rasanya saya ingin membaur bersama bintang, jadi buih air laut, atau jadi rumput di padang luas sekalian. Seperti dongeng perjalanan boneka garam kembali ke samudera yang saya baca di buku paket Agama saat masih SD. Agaknya album ini—atau bahkan kebanyakan lagu-lagu dari Smashing Pumpkins—terasa cukup spiritual bagi saya.

"Run away with me tomorrow, June"

Pertemuan saya dengan The Smashing Pumpkins bermula ketika saya sedang sibuk-sibuknya menggemari novel *Kamu: Cerita yang Tidak Perlu Dipercaya* karya Sabda Armandio. Sebuah novel aneh bin absurd yang membuat saya penasaran seperti apa "rimba" di dalam kepala penulisnya.

Saat itu kira-kira tahun 2020. Ada lagu-lagu Smashing Pumpkins yang muncul di dalam novel itu, salah satunya adalah sepenggal lirik "*Mayonaise*" dari album *Siamese Dream* yang dikonversikan jadi adegan cerita: "*No one knows where our secrets go.*" Itulah kali pertama saya tahu Smashing Pumpkins, band rock alternatif asal Chicago yang aslinya beranggotakan Billy Corgan, James Iha, Jimmy Chamberlin, dan D'Arcy Wretzky (eks-anggota). Lagu "*Mayonaise*" yang liriknya ditulis oleh Corgan itu adalah lagu pertama mereka yang saya dengarkan dengan sengaja.

Selanjutnya, "*Mayonaise*" lebih kedengaran seperti mantra bagi saya. Saya dengarkan sambil cuci piring, sambil *nugas*, sambil melamun nonton langit-langit kamar. Entahlah. Rasanya ada sesuatu dari melodinya, atau mungkin liriknya, yang dapat menyihir saya sedemikian rupa. Barangkali juga karena saat itu, tahun 2020, memberi waktu yang leluasa bagi saya untuk berdiam diri. Adalah dini hari, saat yang tergelap sebelum pagi, waktu bagi saya sedikit demi sedikit berkontemplasi. Bukan kontemplasi yang rumit dan tinggi. Saya bahkan pernah begadang berjam-jam hanya untuk berandai-andai bagaimana jadinya jika saya lahir sebagai paus.

Intinya, "*Mayonaise*" seolah-olah jadi lagu yang mengisi hari-hari yang terasa kosong itu. Lagu itu menawarkan rasa sedih, sekaligus juga penawarnya; rasa putus asa, sekaligus juga penawarnya; rasa gamang, sekaligus juga penawarnya. Lagu yang bikin saya *mikir*. Lagu yang bikin saya merasa.

Perasaan semacam itu tidak ditawarkan Smashing Pumpkins dengan cara *menye-menye*. Tidak juga dengan tangis histeris seperti lazimnya lagu-lagu *emo*. Perasaan itu ditawarkan Smashing Pumpkins dengan rapuh, sekaligus dengan gagah berani.

Dari sana, saya mulai mencari-cari lagu-lagu lain dari Smashing Pumpkins. Alangkah terkejutnya saya bahwa beberapa tahun yang lalu, kira-kira 2015, saya tersihir untuk yang pertama kalinya oleh tangan dingin Corgan. Itu adalah kali pertama saya dengar "*Today*", tanpa tahu siapa penciptanya.

Tonight, Tonight

Dari "*Mayonaise*", saya berkenalan dengan "*Tonight, Tonight*", salah satu *track* unggulan dari album *Mellon Collie and the Infinite Sadness*. Lagu ini di kemudian hari punya arti khusus bagi saya.

Pascapandemi, dunia seolah mulai berputar kembali. Seluruh kegiatan yang sebelumnya tampak mati mulai hidup kembali: perkuliahan, pekerjaan, hubungan pertemanan. Namun, di tengah-tengah semarak perlahan kehidupan itu, saya merasa masih tetap berhenti. Rasanya seperti dikhianati waktu. Hanya saya yang tak ikut diajak berputar, tetap tertinggal di titik di mana semua bermula. Sepertinya besok pun akan tetap sama, sama kosongnya seperti malam ini, seperti hari kemarin.

Saya *nggak* bilang tepat di saat itu saya mendengarkan "*Tonight, Tonight*". Namun, saat-saat itu adalah momen saya mengeja kembali lagu itu, saat saya tanpa sadar mulai menguliti *Mellon Collie*. *"You're not stuck in vain,"* kata Corgan dalam "*Tonight, Tonight*".

Gila. Ada banyak sekali lagu bagus dan lirik-lirik puitis, sungguh band yang sangat karismatik. Tapi tidak semua dari mereka datang kepadamu di saat yang tepat, menggugah dengan musik dan lirik yang hidup, "berbicara" denganmu. Penampilan *live* mereka di MTV New York tahun 1996 yang turut menghadirkan orkestra langsung adalah salah satu penampilan yang paling menggugah bagi saya pribadi.

Mungkin karena SP mendedikasikan album *Mellon Collie* ini untuk mereka yang berada dalam transisi dari remaja menuju dewasa sehingga album ini jadi terasa menyentuh secara personal bagi saya. Sebuah karya monumental yang menggambarkan kalau ada begitu banyak macam perasaan yang bisa kita rasakan dalam transisi semacam itu. Ada amarah yang meluap, keinginan akan kebebasan dalam "*Bullet with Butterfly Wings*"; "*Tonight, Tonight*" yang idealis dan emosional; "*1979*" yang *nostalgic*; kekosongan dalam "*Muzzle*"; hingga betapa puitisnya dua wajah cinta dalam "*Cupid de Locke*".

Betapa kompleks. Benar-benar sebuah album yang bicara banyak.

To Sheila

Adore adalah album keempat setelah *Gish, Siamese Dream,* dan *Mellon Collie*, tempat di mana kemudian saya berlabuh. Secara kualitas, orang mungkin akan bilang *Mellon Collie* masih menjadi album terbaik SP. Namun, menurut saya *Adore* menawarkan kualitas lain yang tak kalah menarik.

Dirilis tahun 1998, saya pikir secara ideal Corgan masih sosok yang sama saat itu. Liriknya tetap puitis, ia bahkan bermain-main dengan genre yang lebih *easy listening*. Namun, yang sebenarnya terjadi adalah SP sedang mengalami ketidakpastian. Sang *drummer*—yang sekaligus rekan terdekat Corgan—Jimmy Chamberlin meninggalkan SP. Corgan pun sedang bergelut dengan masalah perceraian, hingga kematian ibunya gara-gara kanker.

Jurnalis musik Greg Kot dari Rolling Stone menyebut *Adore* sebagai album yang *intimate*. Parade melodi yang tercantik yang pernah dibuat SP. Bagi saya, *Adore* tampak seperti upaya SP untuk menyanyikan keheningan. Ya, keheningan itu bersuara… dan seperti album itu mungkin bunyinya. Intim dan eksentrik. Larik-larik yang liris. Metaforik, tapi jujur. Album ini terasa lebih sederhana, tidak menggebu-gebu seperti sebelum-sebelumnya, namun justru mencuat dalam kesederhanaannya.

Adore saya dengarkan sembari membayangkan Corgan bukan hanya sebagai musisi, tapi juga sebagai penyair. Saya tidak berusaha terinspirasi dari albumnya, tidak berusaha mencari-cari makna. Entah mengapa album itu terasa lebih tepat kalau dirasakan saja. Mendengarkan *Adore* terasa seperti bermain layang-layang di tengah sawah menjelang sore hanya untuk melihatnya terbang dibawa angin, dinikmati sebagaimana adanya. Tanpa pretensi apa-apa.

“Mysteries not ready to reveal”

Musik yang kita dengarkan memang selalu berubah sepanjang waktu. Namun, pasti ada satu yang selalu kita kenang atau kita rasakan secara istimewa dalam level yang personal.

Bagi saya, Smashing Pumpkins adalah band yang demikian.

Mereka bukan band yang saya kenal karena efek popularitasnya, macam The Beatles atau Queen yang selalu bisa saya bicarakan dengan teman. Mereka bukan band yang saya kenal karena rekomendasi, atau karena kebetulan lagu mereka diputar di *playlist* kafe. Mereka adalah band yang jarang sekali saya bicarakan dengan orang lain, bahkan tak pernah saya putar lagunya ketika saya punya kendali atas *playlist* di suatu acara.

Mereka cukup saya putar saat sedang sendirian, meski tetap saya punya impian untuk nonton konser bernyanyi bersama orang-orang dan berbagi emosi yang sama.

Pernah suatu ketika, di Bogor, saya berpapasan dengan orang yang mengenakan kaos hitam *Mellon Collie*. Hei, ini kali pertama saya melihat orang lain menggunakan kaos SP secara langsung! Saya ingin menghampirinya, memperkenalkan diri sebagai Mellon Collie, *ngaku* kalau konon Bapak saya penggemar SP dan menamai saya begitu sejak lahir. Tapi pemalsuan identitas bukan ide yang bagus. Mungkin lebih baik nama itu cukup jadi *moniker* Instagram saya saja.

Toh, rupanya itu sudah cukup membuat redaksi Elora berpikir kalau saya *melomaniac* Smashing Pumpkins :D

....

Masih ada banyak tulisan keren dari Christanti Yosefa yang dapat kawan-kawan baca di Pemadam Penasaran, dan ikuti juga akun Instagramnya.

Artwork oleh Apalagisibet

KENAPA Japanese Role-Playing Game MENDUNIA?

Oleh Andreas Syiriah Girsang

AWAL MULA

Japanese Role-Playing Game (JRPG) adalah genre *video game* yang paling digandrungi para *gamers* saat ini. Sukses atau tidaknya suatu konsol bisa sangat bergantung pada berapa banyaknya jumlah JRPG yang rilis pada konsol tersebut. Tentunya masih segar di ingatan kolektif para *gamers* tentang bagaimana SNES dan Sony PSX menjadi pemenang di eranya masing-masing (16-bit dan 32-bit) karena judul-judul JRPG yang membludak dirilis pada kedua konsol tersebut. Namun, apa yang sebenarnya membuat JRPG sangat digemari?

CERITA YANG MENDALAM

Aspek yang memengaruhi kesuksesan suatu judul JRPG salah satunya adalah cerita yang mendalam dan kompleks. Berbeda dengan genre *video game* yang lain, JRPG memiliki plot cerita yang kuat disertai *world building* yang sangat detail. *Hero journey*-nya dilengkapi dengan elemen persahabatan, pengorbanan, cinta, sampai pengkhianatan; mencakup plot dari yang ringan seperti berpetualang melawan para bandit atau monster yang mengganggu pedesaan hingga melawan para Dewa di luar angkasa dengan *backdrop* perang besar antara armada kapal perang.

Cerita yang ditawarkan JRPG memang bisa memberikan kita suatu pengalaman yang sangat *immersive*, yang memungkinkan kita untuk berperan sebagai seorang pahlawan penyelamat dunia setelah sibuk seharian bekerja. Bentuk *escapism* yang sempurna!

KARAKTERISASI YANG KUAT

JRPG juga dikenal dengan karakter-karakternya yang ikonik seperti Cloud Strife, Sephiroth, Ryu, Rudy, Justin, Arc, Koh. Tifa, Aerith, Marl, dan Yuna. Lewat karakter-karakter inilah para pemain bisa merasakan hubungan emosional yang besar, sekaligus juga merasakan perjalanan petualangan para protagonisnya secara lebih personal.

Salah satu bentuk kekuatan karakterisasi itu dapat dilihat dari reaksi para *gamers* yang sempat *shock* dan sedih dengan kematian Aerith di *Final Fantasy VII* dan Ted di *Suikoden*. Terlihat juga dari bagaimana para *gamers* begitu mengharapkan terjadinya romansa yang *happy ending* antara Squall dan Rinoa di *Final Fantasy VIII*. Contoh-contoh tersebut sebenarnya baru permukaan kecil saja dari semua JRPG yang ada.

DESAIN YANG ARTISTIK DAN INDAH

JRPG punya ciri khas *art style* yang sangat indah dan enak dipandang mata. Desainnya selalu menyesuaikan dengan tipe JRPG-nya itu sendiri. Misal, warna-warni yang terang benderang bagaikan *anime* Jepang pada serial *Tales* dan serial *Mana*, *high-tech* gradasi biru dan abu-abu seperti pada *Final Fantasy XIII*; bahkan kalau *art direction*-nya gloomy seperti *Elden Ring* dan serial *Souls*, *gamer* sudah bisa langsung membedakan mana yang JRPG atau bukan.

Dengan industri *manga* dan animasi Jepang yang kuat mengakar maka

tidak mengherankan jika dunia *video game* sendiri merasakan efek positifnya secara langsung untuk urusan *art style*. Contohnya seperti *Dragon Quest* dan *Chrono Trigger* yang didukung langsung oleh Akira Toriyama yang terkenal lewat karya *Dragon Ball*.

MEKANIK GAMEPLAY YANG MENARIK

Selain cerita dan karakter yang kuat, JRPG juga menawarkan mekanik permainan yang menarik. JRPG seringkali memiliki sistem pertarungan yang strategis di mana setiap pemain harus memilih taktik yang tepat untuk mengalahkan musuh-musuhnya. Contohnya *Materia System* di *Final Fantasy VII*, *Job System* di *Final Fantasy Tactics*, *Dragon Gene* di *Breath of Fire III*, *Junction* di *Final Fantasy VIII*, *Skit* di serial *Tales*, dll.

Mekanik permainan dalam JRPG juga seringkali mencakup pengembangan karakter di mana setiap pemain dapat meningkatkan keterampilan dan atribut dari karakter pilihan mereka. Hal itu tentunya memberikan pemain kontrol lebih besar atas perkembangan karakter dalam permainan, misalnya alokasi *skill point* ke *STR Strength, INT Intelligence, DEX Dexterity, AGI Agility, DEF Defense,* sebagai contoh paling mendasar di semua JRPG.

Dalam JRPG para pemain juga memiliki kendali atas perkembangan cerita melalui keputusan-keputusan yang mereka buat. Sudah pasti dengan begitu pengalaman bermain akan lebih interaktif. Banyak JRPG yang menuntut setiap pemainnya untuk membuat keputusan penting yang akan memengaruhi perkembangan cerita dan akhir permainan. Bagi yang main *Ogre Battle*, *Tactics Ogre*, dan *Triangle Strategy* pasti bisa *relate* dengan hal ini.

MUSIK YANG MEMUKAU

Soundtrack dalam JRPG seringkali digubah oleh komposer-komposer yang memang sedari awal sudah fokus menjadi komposer *video game*. Musik memang selalu menjadi bagian integral dari pengalaman bermain. Musik dalam JRPG dapat membantu membangun suasana, menghadirkan emosi yang kuat, dan meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan.

Contoh yang terkenal adalah musik yang diciptakan oleh Yoko Shimomura untuk *Kingdom Hearts*, Nobuo Uematsu untuk *Final Fantasy,* Noriyuki Iwadare untuk *Lunar: The Silver Star*, dll. Lagu-lagu ikonik dalam JRPG seringkali menjadi favorit penggemar dan dikenang selamanya seperti "*Eyes on Me*" (*Final Fantasy VIII*), "*Melodies of Life*" (*Final Fantasy IX*), dan "*Suteki Da Ne*" (*Final Fantasy X*).

TINGKAT REPLAYABILITY YANG TINGGI

JRPG seringkali menawarkan permainan dalam durasi yang lama. Beberapa JRPG dapat memakan waktu ratusan jam untuk diselesaikan, terutama jika pemain ingin mengeksplorasi semua konten tambahan. Hal itu membuat JRPG menjadi produk investasi waktu yang sangat berharga bagi para pemain yang mencari pengalaman permainan yang panjang dan memuaskan. Setuju kan? Siapa yang *nggak* suka *ngabisin* waktu *ngerjain* semua *side quest*, dapat *item* dan *equipment* langka, serta eksposisi cerita tambahan di luar *main quest*?

Saya jadi teringat *grinding* demi *Job Point* di *Final Fantasy Tactics*, *AP* untuk *GF* di *Final Fantasy VIII*, *AP* untuk *Materia* di *Final Fantasy VII*, *EXP* untuk *naikin* level sampai maksimum level 99 di banyak *game* JRPG biar saat lawan *final boss* atau *secret boss* bisa *survive*. *I'm looking at you, STAR OCEAN 2 GABRIEL and please OZMA Final Fantasy IX* yang sangat brutal.

PENGARUH BUDAYA JEPANG YANG KENTAL

Budaya Jepang sudah pasti memainkan peran penting dalam daya tarik JRPG. Banyak pemain di seluruh dunia tertarik pada elemen-elemen budaya Jepang dalam JRPG seperti bahasa, makanan, pakaian tradisional, dan filosofinya. *Jobs* ninja dan samurai di *Final Fantasy Tactics* dan *setting* sekolahan masa kini Jepang di *Persona* menjadi contohnya.

Selain itu, banyak JRPG juga mengambil inspirasi dari mitologi Jepang sehingga para pemain dapat mempelajari lebih banyak tentang budaya mereka melalui permainan ini. Efeknya adalah menciptakan rasa ingin tahu yang kuat, sekaligus meningkatkan daya tarik JRPG itu sendiri.

INTERAKSI SOSIAL YANG TINGGI

JRPG juga memiliki komunitas *gamer* dan *fans* yang sangat aktif dan solid. Pemain JRPG seringkali berbagi pengalaman mereka, tips dan trik di forum-forum *online*, *website*, dan media sosial. Hal itu dapat menciptakan rasa persatuan yang kuat di antara para penggemar JRPG dan memberikan mereka kesempatan untuk saling terhubung dengan banyak orang yang punya minat yang sama.

Lewat interaksi inilah mereka bisa saling bercerita tentang pengalamannya memainkan *game* yang sama atau saling me-rekomendasikan *game* lain. Bahkan kedekatan *camaraderie* juga bisa terbangun sampai menjadi komunitas besar yang memiliki pengaruh dan presensi yang kuat. Komunitas *Suikoden* dan *Final Fantasy* contohnya.

Ada *Suikoden Revival Movement* yang lewat konsistensinya di berbagai belahan dunia sampai bisa mengadakan *Suikoden Convention*-nya sendiri-sendiri. Di sana para penggemar bisa saling *sharing* dan berkampanye di media sosial; sampai membuat Yoshitaka Murayama

mengerjakan *Eiyuden Chronicle* yang mendapat sambutan positif dari para penggemar *Suikoden*. Konami sendiri akhirnya tidak mau kalah tergerak untuk mengeluarkan *Suikoden Remaster*.

Konklusinya, JRPG punya banyak elemen yang membuatnya bisa sangat disukai dan digemari di seluruh dunia. JRPG mampu memberikan pengalaman bermain yang lebih dalam lagi dan itulah yang membuat kita pun selalu ingat dengan karakter-karakternya, alur ceritanya, mekanisme permainannya, dan momen-momen seru, manis, dan pahit dalam JRPG.

Apakah genre *video game* yang lain juga bisa seperti itu?

Sekian dari saya Andreas dari Gamewave, majalah *game* dan *pop culture* digital. Jika ingin membaca banyak tulisan mengenai *game* kekinian, *retro* dan *pop culture* bisa baca di Gamewave yah. Terima kasih untuk Elora yang sudah memberikan ruang untuk menulis.

NEXT GENERATION VIDEO GAME AND POP CULTURE MAGAZINE

TETRIS
The game you couldn't put down. The story you couldn't make up.

TETRIS, BUKAN GAME RETRO BIASA

Oleh Chairandy Fajri

"It's a combination between Tetra (Greek for four), all the pieces are variants of four, and tennis."

Siapa yang tidak mengenal 'Tetris'? Everybody knows Tetris right? Game numpuk-numpuk balok ini diciptakan oleh Alexey Pajitnov, pria asal Rusia pada 1984, ketika ia masih hidup di bawah pemerintahan komunisme yang sedang mengalami krisis.

"Tetris" merupakan film biopik yang tayang di Apple TV+ tentang game retro ikonik tersebut, fokus pada sudut pandang Henk Rogers (Taron Egerton) ketika ia menemukan 'Tetris' pertama kalinya pada 1988. Melihat potensi besar dari game tersebut, Henk Rogers mempertaruhkan segalanya untuk bisa mendapatkan lisensi game tersebut.

The real game is, ketika Rogers berusaha memperebutkan lisensi 'Tetris' untuk keluar Uni Soviet yang diambang kehancuran.

Salah scene unveiling DMG pertama kali

Aktor Taron Egerton yang berperan sebagai Henk Rogers merupakan nyawa dari kisah ini. Doi adalah sosok protagonis dengan kualitas heroik yang mungkin didramatisir, namun tidak terasa dipaksakan.Henk Rogers adalah main character dalam kisah ini yang digambarkan sebagai pebisnis dengan minat besar pada video game, ulet, ambisius dan pantang menyerah.

@mustplay.id

IG : GAMEWAVE.ID | E-MAIL : GAMEWAVE.ID@GMAIL.COM | WA : 081280669451

LIPUTAN PRESSCON MADANI FILM FESTIVAL

Liputan oleh Walvernardo
Dokumentasi oleh @andimagesartchieve / DKJ

Rasanya sudah lama sekali tidak ada kegiatan festival film. Bulan lalu ada banyak kegiatan konferensi hingga pameran yang berkaitan dengan ilmuwan, dan salah satunya saya sempat menjadi panitia di forum ilmiah yang diadakan di Serpong, Banten. Ada kebahagiaan tersendiri ketika bisa bertemu langsung dengan para ilmuwan yang hebat-hebat. Namun di satu sisi, jadi terbersit juga berbagai macam pertanyaan di hati, salah satunya adalah tentang kenapa di komunitas yang saya ikuti ini belum ada ilmuwan dari dunia film.

Kalau komunitas bisa menyediakan para ilmuwan dari film, yang bukan hanya sekadar masuk komunitas, tentunya nanti saya pun bisa ikutan berbagi ilmu tentang perfilman. Kan sayang *aja*, kuliah di jurusan film, tapi kok *nggak kepakai* ilmu yang didapatkan.

September akhir, tiba-tiba salah seorang redaktur dari Elora, Rafael, menghubungi saya secara personal via WhatsApp. Beliau meminta bantuan saya untuk meliput acara Madani Film Festival. Saya kaget sekali. Terakhir kali saya turun meliput adalah di acara peluncuran produk camilan di salah satu mall di Serpong tahun 2019. Berarti sudah cukup lama, sekitar 5 tahun. Dengan kesempatan ini, artinya bidang yang saya pelajari di dunia kuliah itu akhirnya bisa *kepakai* juga. Dan dengan penuh yakin, saya pun mengambil kegiatan liputan ini.

Senang? Iya. Panik? Iya juga. Serius, selain karena sudah lama tidak menjalankan hal yang berkaitan dengan *media partner*, ritme yang biasa saya lakukan saat liputan juga saya sudah lupa. Karena tidak terlalu dadakan, jadinya saya masih bisa mencoba mengingat lagi apa saja yang saya lakukan saat meliput. Hal pertama yang saya lakukan adalah mencari referensi artikel liputan di situs komunitas sebelumnya, lalu mencari kertas-kertas berisi berbagai macam *press release*, juga berdiskusi dengan Mas Rafael soal konsep liputan yang diinginkan.

Tibalah hari H. Saya harus ke Jakarta pukul 5 pagi karena ada acara konferensi dulu sampai siang di sebuah hotel di Jakarta Pusat. Lalu setelahnya berjalan ke Thamrin dan naik angkot Jaklingko menuju Taman Ismail Marzuki. Untungnya perjalanan tidak memakan waktu lama. Berhubung *press conferences* dimulai pukul 3 sore dan masih ada waktu kosong sejam, saya putuskan pergi dulu ke perpustakaan untuk membaca buku kesukaanku, *Hai Nak!* yang ditulis Ibu Reda Gaudiamo. Saat pukul 14.30 WIB, saya langsung menuju ke Teater Wahyu Sihombing. Sempat mengajak *ngobrol* sebentar dengan panitia registrasi lalu tak lama berselang, saya bertemu salah satu teman yang juga datang ke Madani Film Festival. Faktanya, sebelum kenal sama festival film ini, saya sudah kenal duluan sama teman yang ini dari media sosial karena dia sering *like postingan* saya.

Acara *press conferences* sudah siap dimulai, tapi tiba-tiba lampu di dalam teater mengeluarkan asap. Awalnya saya kira itu sebuah efek untuk mendukung suasana. Namun, baunya kok seperti asap yang terbakar, ya. Ternyata asapnya semakin banyak, semakin jelas kalau itu ternyata berapi. Saya sempat muntah dan akhirnya kami yang di dalam keluar semua dari ruang teater dan menunggu kabar selanjutnya. Untung saya sadar kalau itu bukan efek tapi kebakaran. Seumur-umur saya belum pernah melihat api kebakaran di ruang teater. Itu kejadian yang membuat saya kaget sekaligus sesak. Untungnya panitia langsung memberikan kami minum. Respons panitianya sangat cepat. Gara-gara *force majeure* ini panitia lalu memindahkan acaranya ke lantai empat, lokasinya tidak jauh dari ruang Teater Wahyu Sihombing.

Dan *press conferences* pun dimulai pukul 4 sore, mundur satu jam dari rencana sebelumnya. Ada berbagai narasumber yang diundang datang, dari mulai sutradara film hingga *festival director*. Saat itu saya kaget karena Mas Garin Nugroho ternyata turut hadir pula. Tentunya kaget dan senang di waktu bersamaan.

Selama konferensi, panitia memberikan gambaran tentang konsep festival dan mengungkapkan keunikan festival ini dibandingkan dengan yang lain. Sekadar informasi, acara pembukaan Madani Film Festival digelar tanggal 7 Oktober 2023 pukul 7 malam di Epicentrum XXI. Nah, panitia membocorkan tentang sesi *open air* yang nanti tidak hanya menayangkan film, tapi juga akan ada beberapa pertunjukan yang akan ditampilkan. Pastinya tidak kalah seru.

Press conferences berlangsung selama kurang-lebih satu jam, menampilkan *trailer* film-film yang akan ditayangkan di beberapa bioskop dan tempat-tempat pemutaran, lalu ditutup oleh sesi tanya-jawab dengan awak media.

Setelah *press conferences,* panitia mengirimkan tautan berita dan bahan lainnya untuk keperluan konten liputan. Tak lupa juga, saya menyempatkan diri *selfie* bersama Mas Garin Nugroho. Sebuah kebanggaan bisa berfoto bersama sutradara kenamaan sekaligus menjadi bagian dari Madani Film Festival. Bangga sekali. Berkat kegiatan ini, saya jadi tidak sabar untuk nonton film-film yang diputar di Madani Film Festival.

Terima kasih Elora, sudah mengajak saya meliput acara ini. Sekadar mengingatkan, Madani Film Festival akan diadakan pada tanggal 7 sampai 12 Oktober 2023 di Jakarta. Lokasinya di mana saja? Pantau terus informasi selengkapnya di media sosial ya, baik Twitter (atau X) maupun Instagram @madanifilmfestival!

Walvenardo adalah sosok yang doyan jalan-jalan dan mengunjungi banyak event-event yang menarik. Jadi silakan kunjungi tautan berikut, kemudian silakan ikuti kegiatannya yang mengasyikan.

CELEBRATING
MUSLIM
DIVERSITY

bu
ul

7–12 Oktober 2023

Jakarta

Area Taman Ismail Marzuki »

Madani Misbar (Halaman Teater Besar)

Kineforum: Teater Asrul Sani & Sjuman Djaya

Epicentrum XXI »

Metropole XXI »

Binus University Alam Sutera »

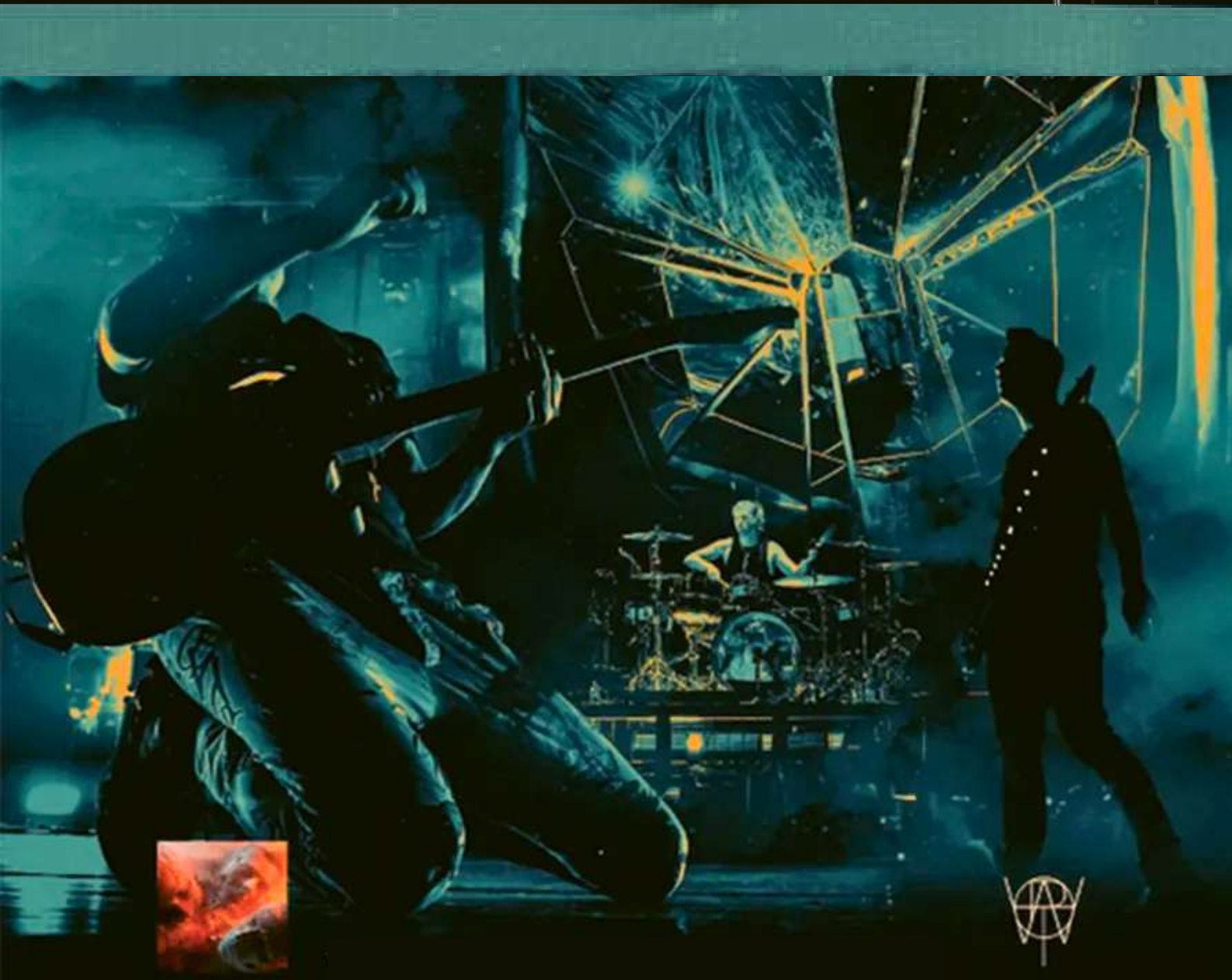
Digagas oleh

madanifilmfestival.id

REC

REKINDLING MUSE

A STORY FROM KUALA LUMPUR 2023 CONCERT

00:00:00

TULISAN DAN FOTO OLEH INDRI YUNITA

In May 2023, I was excited to learn about the Muse tour concert set to take place in Kuala Lumpur, the sole Asian stop on their itinerary. However, the notion of attending wasn't exactly imperative for me. Frankly, I wasn't even aware, before that moment, of their recent album release. I've admittedly been disconnected from their journey, and my enthusiasm for the band has remained tepid for a while now. The last album that managed to resonate with me was *The 2nd Law*, which saw its release back in 2012. After that, it seems that their zenith had passed, with a noticeable decline in the quality of lyrics and a seeming homogeneity in their musical compositions. This might sound harsh, but I express these sentiments without reservations.

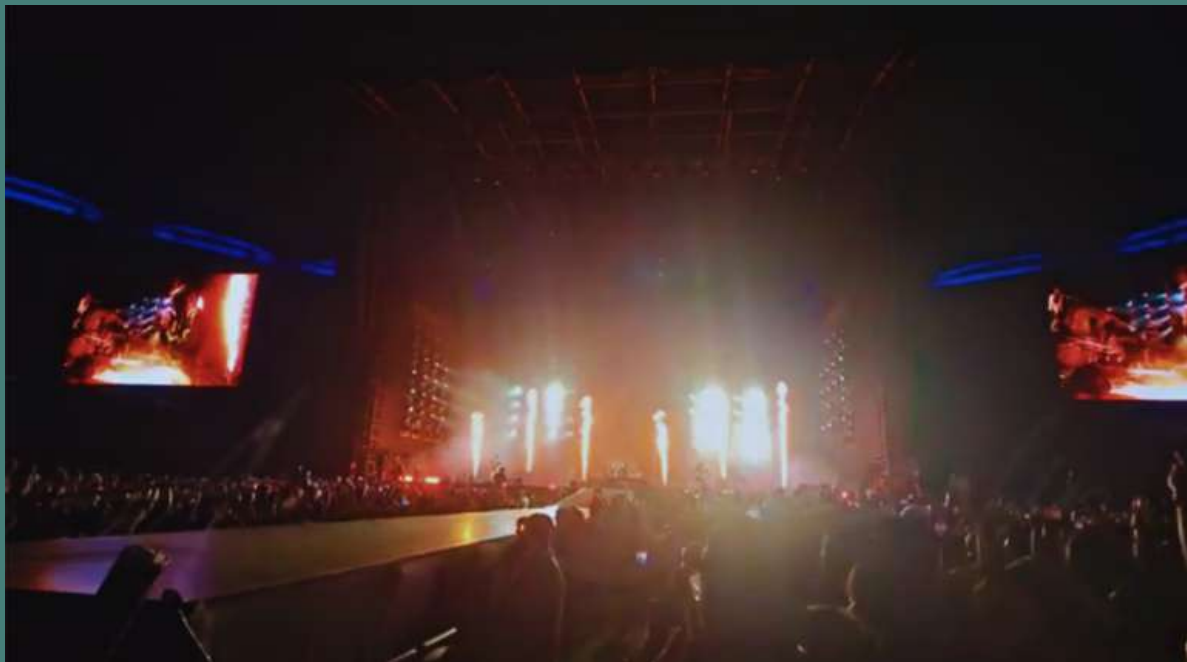
However, I fondly recall the immense enjoyment I experienced during their Black Holes and Revelations Tour concert in Jakarta back in 2007. I still find it hard to believe that a span of 16 years has passed since then. Nonetheless, the sweet memory endures of the euphoria that swept over me as the extended introduction of "*Knights of Cydonia*" resounded, marking the commencement of that memorable night. My recollection of being utterly captivated by their theatrically enthralling stage presence remains vivid. The sheer delight I felt watching Matthew Bellamy (Matt) at the piano, and his subsequent transition to singing through the megaphone during their rendition of *"Feeling Good"*, all etched unforgettable moments of joy within me. My enthusiasm towards their more recent albums has waned, but the prospect of witnessing their live performance once again remains an earnest desire.

REC

Back then, I opted for a seated ticket – a decision primarily driven by cost considerations. At the time, the seated ticket was priced at IDR400K, offering a more affordable alternative compared to the IDR500K standing ticket. While the price disparity might not appear substantial, it held significant weight in my circumstances. As a university student, I depended solely on a modest monthly stipend as my financial support. I remember repurposing a shoebox as a makeshift piggy bank, dedicated solely to saving for this event.

Even though I was far away from the stage back then, still I had an incredible amount of fun. When purchasing my ticket for the 2023 show, I encountered a website glitch that led me to believe the standing tickets were already sold out. Consequently, I decided to go for a seated ticket, considering my positive experience from before. However, I later discovered that standing tickets were actually still available. This revelation left me somewhat disappointed, yet relieved since I wasn't entirely sure I could endure the physical toll it would take on me. At the age of 34, I don't really fancy standing for 8+ hours straight in a crowd of tens of thousands.

The show was scheduled to start at 20:30, prompting me to secure my seat beforehand. As we settled in, a medley of random pop songs filled the air. Patiently awaiting the start, I conversed with a friendly Malaysian couple beside me. Interestingly, the guy had also studied in Bandung, as I did, leading to a lively exchange of shared experiences. Despite our prolonged chit-chat and intermittent pauses, by 21:00, the show had yet to begin.. However, it was a false alarm and the stream of generic pop songs persisted. The crowd's initial enthusiasm shifted to disappointment, punctuated by collective expressions of disapproval. This cycle repeated itself twice more: anticipation swelled, only to be followed by anticlimactic silence. Organizers later claimed that the reason for the delay was due to an issue of crowding at one of the gates, making it a safety concern.

Finally, when the clock struck 21:30, the stage was bathed in light. Emerging onto the scene were three figures donning masks. The performance commenced with the eponymous track "*Will of the People*", setting the arena ablaze with both fiery passion and actual flames. A captivating interplay of stage lights wove a spellbinding tapestry, enriching the visual feast. They ended the song by taking off their masks.

Fires were ablaze during opening song "*Will of the People*"

Suddenly, I observed a movement within my section, as some people began gravitating toward a vacant area situated ahead of us, opting to stand. It was a cue I couldn't ignore—I couldn't fathom remaining seated during this concert. Thus, I joined their ranks, finding myself in a prime corner spot within our designated zone, as close as we could get to the stage. Here, I enjoyed an optimal vantage point, granting me ample space to jump and embrace the music's rhythm through enthusiastic headbanging.

Next in line was Chris Wolstenholme (Chris), making his way towards the forefront of the walkway. As the bass riff of "*Hysteria*"

REC

began to play, an exultant feeling surged within me. It was a moment that encapsulated our desires. "Yes, I want that song played now!" A classic from their 2003 album *Absolution*, "*Hysteria*" embodies an unparalleled energy that consistently earns its place in their setlists. It's undoubtedly a beloved favorite among fans.

Chris playing the opening bass riff of "*Hysteria*"

The show continued with "*Psycho*" from *Drones* (2015) album. Fans chanted the part *"I'm gonna make you... I'm gonna make you... (a fucking psycho!)"*. Setting the atmosphere, the screens were showing a big bold text "AYE SIR".

Then 3 songs from the new album were playing: "*Won't Stand Down*", "*Kill or Be Killed*" (played from tape), and "*Compliance*". Then, just as "*Compliance*" reached its crescendo, a cascade of confetti in various shades of blue erupted. The sight was nothing short of exquisite, a visual representation of the emotions and energy that had reverberated through the venue throughout the performance.

REC

The moment had arrived for the iconic strains of “*Time is Running Out*” to take center stage. Universally recognized and adored, this track held a special place in the hearts of all present. While not my personal top pick, there was no denying its greatness.

Confetti added some surprise elements

The subsequent offering was another one from the new album, “*You Make Me Feel Like It’s Halloween*”. The song is spooky yet has a sense of playful charm, with an eclectic mix of elements: the inclusion of a resounding church organ, the intriguing vocoded vocals, and the seamless interplay of synths. It is a testament to the band’s ability to infuse various elements into a cohesive musical piece.

Next up was “*Madness*”, a slower track with an 89 bpm tempo. Serving as a breather for Matt, he encouraged fans to sing along with the riff. The live rendition added a unique dimension to the already beautiful song, and Matt’s solo guitar performance was truly mesmerizing.

REC

Merely a week had passed since the resounding impact of the Good Vibes Festival, where The 1975 band captured attention by staging a protest against the anti-LGBT stance of the Malaysian government. In a bold display of advocacy, the lead vocalist and bassist shared a same-sex kiss on stage, creating nationwide controversy.

In the lingering aftermath of the festival, Muse found themselves navigating a tense environment. They had to replace a song in their scheduled setlist, "*We are Fucking Fucked*", due to its offensive language. The substitution came in the form of "*Resistance*", a song that carried a subtle pro-LGBTQ message in its lyrics: "*Is our secret safe tonight? And are we out of sight? Or will our world come tumbling down?*"

Dominic Howard (Dom), the drummer, took to Instagram with a post adorned by a Pride flag emoji, highlighting that this change held a more poignant significance given the prevailing circumstances. The lyrics "*Love is our resistance*" from the song's refrain held a special significance. To me, the song serves as a reminder of Muse's poetic prowess of yesteryears, showcasing their ability to convey profound messages through their music.

A standout at the show, "*Supermassive Black Hole*" remains a highlight. This trippy track gained mainstream popularity for its feature in the *Twilight* vampire movie, marking one of their most accessible pieces.

But the real highlight that night was when Matt teasingly initiated the iconic intro to "*Plug In Baby*", a moment we all anticipated. With playful suspense that lasted no less than half a minute, the crowd was electrified when he finally unleashed the renowned guitar riff. The song's irresistible energy and catchy tune make it an everlasting favorite, transcending its lighthearted lyrics to create a timeless musical masterpiece.

REC

Matt teasing the audience before "*Plug In Baby*"

Following that was the rock-solid stadium anthem, "*Uprising*", prompting me to jump as high as I could, my hand reaching for the sky. Having played this very song countless times on Spotify in anticipation of the concert, experiencing it live felt almost surreal.

Transitioning to their upbeat, feel-good track, "*Starlight*", the crowd raised hands in unison, clapping along to the famous drumbeat. The nostalgic vibes carried me back to my college days, stirring such strong emotions that I was nearly brought to tears.

Bringing the show to a grand finale, they chose to close with the same song they had used to open the Black Holes and Revelations concert tour I attended – "*Knights of Cydonia*". The inclusion of Chris playing the "*Man with a Harmonica*" intro was always a delightful touch, as it carries a haunting and captivating quality to it.

REC

Chris playing "*Man with a Harmonica*"

The experience is quite a bittersweet one for me as I witnessed how much they have aged. I saw in the pictures circulating after the concert, Chris had her wife among the crowd, cradling their baby in the back, the little one snugly adorned with ear protection. He's so much of a family guy now. I could see how Dom has aged significantly since I last saw them. And now it seems Matt needs a lot of those pre-recorded songs for his vocal breaks – even though his vocal is still as good as ever. And of course, I, too, have aged. Come to think of it, now I'm older than they were when they were playing in Jakarta. Time truly does fly.

Untuk mengenal lebih dekat Indri Yunita, silakan pantau saja akun Instagramnya atau kunjungi juga blognya untuk membaca tulisan-tulisannya yang lain.

LELUCON
ADALAH BAGIAN PENTING DARI BUDAYA DAN KEHIDUPAN MANUSIA. MEREKA MEMBANTU KITA TERHUBUNG SATU SAMA LAIN, MENGATASI STRES, DAN BAHKAN MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP.
Artwork oleh Pangesti

MENGUKIR LUKA KE DALAM SASTRA

- Alwindara Zakir Ali -

Tuhan punya rencana ajaib supaya seorang seniman bisa terus berkarya sepanjang hayatnya. Sebagai penjaga *warkop* yang gemar membaca, menulis adalah pedang kewarasanku di kala hati sedang patah hati. Selama sepuluh tahun sejak 2011 aku terus berjuang memperkenalkan karya-karyaku. Namun, belum satu pun yang bisa tembus toko buku. Lelah dengan karier stagnan, kuubah cita-citaku jadi lebih sederhana: menikah muda, berkeluarga, jadi bapak-bapak kompleks yang hobi main *tamiya* sambil *mandiin* burung.

Lelah ditanya, "Kapan nikah?" kucoba salat Hajat lalu berserah. Sudah seperti wangsit *togel* dan bocoran UN, kisi-kisi jodoh hadir lewat mimpi. Tuhan hadirkan dua pilihan. Dua gadis elok berjalan berdampingan ke arahku. Gadis pertama, seorang *ukhti* berhijab hitam melangkah lebih dulu. Dia memandangku dengan tatapan yang *jutek*, cuek, dan tegas. Tingkahnya tomboi, jenaka, dan *clingy*. Setelah gadis pertama pergi, gadis yang kedua bergerak menghampiriku. Langkah kakinya begitu santun. Dia seorang perempuan *empath* berwajah manis dengan gaya *short hair* sebahu. Tutur katanya terdengar lembut, penuh kasih, dan mencintaiku sangat dalam. Seorang gadis pencinta kucing.

Mimpi kedua lebih misterius. Kupandang diriku tampil teramat gagah di atas altar, bergandengan sedap mesra dengan perempuan misterius yang teramat mencintaiku. Kita memakai baju adat Jawa yang serba-putih. Di bawahnya, kulihat tentara Kerajaan Sunda dan Majapahit yang turut berbahagia, mengakhiri Perang Bubat di antara mereka. Mereka sudah berdamai, gembira, menyambut hangat kedua pengantin.

Karya seni terindah berasal dari perasaan terdalam manusia. Mayoritas seniman-seniman hebat berasal dari manusia *gamon* yang pernah kehilangan. Lukisan Mona Lisa tercipta ketika Da Vinci kehilangan kekasihnya; Taj Mahal terbangun megah ketika Shah Jahan kehilangan istrinya; *Fihi Ma Fihi*, dan puisi-puisi Jalaluddin Rumi terukir ketika Rumi kehilangan cinta akan dunia lalu menemukan cinta Tuhannya. Novel *Raden 2011* yang iseng ku-*upload* di Wattpad, kisah patah hati terhebatku, terinspirasi dari karya Raditya Dika dan Pidi Baiq yang menuliskan romansa masa sekolahnya. Sebuah kisah tentang perasaan terpendamku selama sepuluh tahun. Kisah remaja "*insekyur*" yang jatuh hati kepada perempuan anggun dari keluarga kaya. Gadis itu kuberi nama Lara. Kelak, semoga dia sempat membacanya.

Dream comes true. Novel yang kutulis jadi jembatan yang menghubungkanku dengan "jodohku", seorang Quorawati dan pengagum rahasia yang menggemari karya-karya tulisanku di Instagram. Panggil saja dia Khaira (*cahaya*). Kita berkenalan lewat DM Instagram, ia berterimakasih kepadaku karena novelku membuatnya bernostalgia kembali ke masa-masa SMK, ketika dirinya masih menjadi perempuan yang ceria, bahagia, dan hidup bebas tanpa luka. Hari demi hari berlalu, kita pun saling mencintai lebih dalam. Aku terpana ketika Khaira mengirim foto *selfie*-nya yang mengenakan hijab hitam. Ciri-cirinya mirip sekali dengan gadis pertama dalam mimpi. Parasnya sedikit mirip dengan Lara, cinta monyetku dulu. Yang lebih mengejutkan lagi, dia berasal dari Jawa Timur yang lokasinya dekat dengan salah satu istana Majapahit zaman dulu. *Tuhan, inikah jodohku?*

Cinta kita berdua berjalan pelan tapi pasti. Dari *nakama* (teman) ke pacaran sampai berniat ke pelaminan. Jika dulu aku selalu memendam perasaanku terhadap Lara, tanpa setetes pun ia tahu perasaanku padanya, maka Khaira lebih beruntung. Kutumpahkan segenap rasaku untuknya. Entah dalam bentuk puisi, lagu, lukisan, atau beribu-ribu pujian, kusalurkan dengan sepenuh jiwaku. Mengapa? Bukan karena aku seorang teroris cinta yang gemar membombardir perempuan dengan *love bombing*. Namun, aku sadar bahwa canda adalah cara terbaik untuk mencintai perempuan dengan PTSD (*post traumatic stress disorder*).

Ada dua lelaki yang pernah menyakitinya, pertama yang mengajak *taaruf*, tapi kemudian menyelingkuhinya. Lelaki kedua, seorang pria abusif yang menyiksa batinnya sampai-sampai ia harus pergi ke psikolog akibat trauma. *Trust issue*-nya pada lelaki sudah sebesar King Kong. Tapi, semenjak kita berkenalan, perempuan manja itu bisa kembali tertawa riang gembira saat mendengar *jokes* “bapak-bapakku” yang jenaka. Khaira berkata, "Mas, kata psikologku, sekarang aku sudah *baikan* dan sembuh. *Makasih* ya, sudah jadi *nakama* penghiburku."

Aku terharu. Tanpa dia tahu, kehadirannya pun merupakan berkah dalam hidupku. Dialah perempuan yang mengajariku berhijrah. Tepat tanggal 18 Agustus 2022 kuhibur dia dengan cara tak terlupakan. Ini pertama kalinya kita *video call*, saling bertatap muka. Salah satu momen terabsurd di kala diriku menirukan *scene* dalam film *Dilan*.

"Ra, mau lihat Arjuna-mu *cosplay* Dilan? Biar semesta merestui."

"Iya, *Nii-chan*," Khaira mengangguk manja. Sambil merekam, aku melangkah ke *warkop* untuk meminta restu Kanjeng Bunda. Segelas air putih kutuang ke dalam gelas lalu duduk jongkok sambil menyodorkannya. "Bun, *request* doa. Kasihan, calon istriku lagi sakit *malarindu*. Minta Al-Fatihah biar cepat ke pelaminan."

Mereka tertawa riang. Kusogok dia dengan kata-kata, "Ayo, biar cepat dapat *mantu*, Bun".

"Baiklah, Nak," Bunda mulai merapalkan doa.

"*Bacain* juga Ayat Kursi biar langgeng, dijauhkan dari tetangga *jealous*, dan *crocodile* darat yang sering mengganggunya."

"Kamu *tuh* buayanya, Mas!"

Selesai mengantongi doa Ibunda, aku kembali ke lantai dua. Kekasihku tertawa terbahak-bahak saat hasil *record* yang kukirimkan ternyata suaranya *error*. Mulutku yang *cuap-cuap* romantis lebih mirip seperti ikan buntel kena asma. Besoknya, aku *take* ulang adegannya, lalu kukirim video diriku yang menenggak sebotol air "berkah" sampai *keselek*. "Lihat Ra, *kalo* Dilan minum segelas doa, tapi gagal *dapetin* Milea, kekasihmu ini rela minta restu Ibu dua kali biar berkahnya *gacor* sekali."

"Semoga kita berjodoh, ya," Khaira tersenyum mesra.

Bagi pasangan LDR (*long-distance relationship*), jarak merupakan antagonis utama dalam kisah romantismenya. Karenanya, aku berencana untuk merantau ke kota Tangerang, meninggalkan usaha *warkop*-ku, lalu cari kerja tambahan. Sudah lima tahun Khaira merantau jauh dari Jawa ke Tangerang demi menafkahi Bunda kesayangannya. Khaira tidak tahu, alasanku ke sana bukan karena *bucin* semata. Niatku mengumpulkan lebih banyak uang adalah supaya ketika menikah nanti kita bisa bangun rumah di Jatim. Aku ingin Khaira bisa selalu dekat dengan Bundanya.

Sebulan sebelum merantau, aku niat silaturahmi dengan keluarga besarku di kota Tasik, sekalian bertemu kawan sastraku, Ayah Pidi Baiq. Dia jadi bintang tamu di acara Festival Literasi. Dengan tekad sebulat onde-onde Mojokerto, kutempuh jarak dua kilometer dari Jl. Jiwa Besar ke Dadaha dengan jalan kaki. Khaira menemaniku *video call* sepanjang jalan. Saat tiba di Gedung Kesenian, kulihat sekumpulan generasi muda pecinta sastra yang tak satu pun mengenaliku.

"Ra, *pengen* rasanya karya-karyaku bisa dikenal oleh generasi muda Indonesia. Semoga kelak karya-karyaku bisa jadi *best seller* di toko buku biar kisah cinta kita berdua bisa dikenang seperti romansa Dilan dan Ancika."

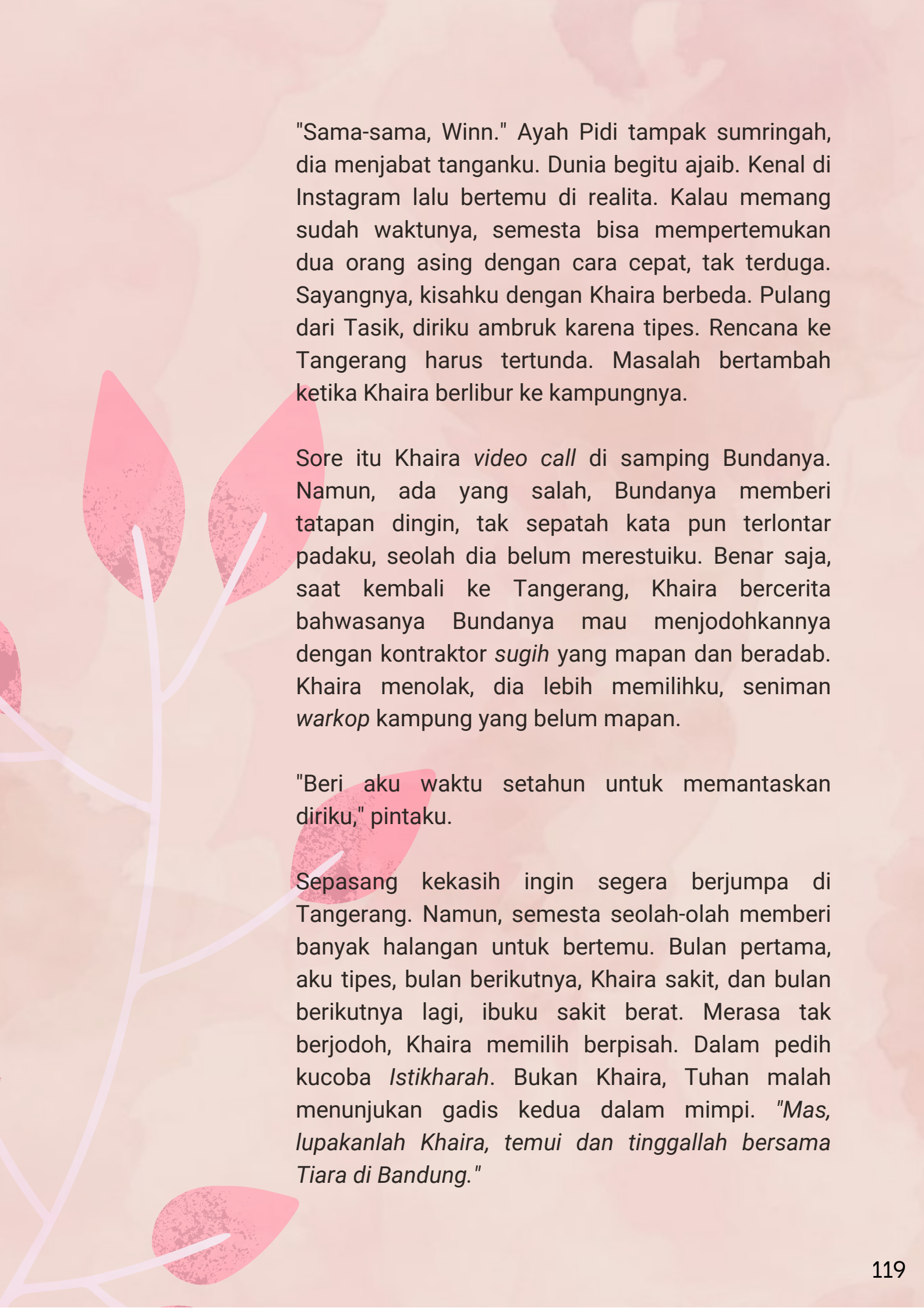
Khaira tersenyum. "*Aamiin.* Kudoakan kamu terkenal dan dicintai banyak perempuan."

"Hatiku hanya satu. Cukup satu perempuan yang kucintai. Khaira namanya."

Dia tersipu malu. "Dua pun *gak papa*, asal mampu. Aku kan *support* poligami."

"Malas, *skincare* mahal. *Mending* beli beras dua kilo."

Gemuruh tepuk tangan mulai berhamburan, dunia bergetar saat sang MC menyebut kehadiran "Imam Besar" yang datang dengan gaya *casual*: memakai topi, kaos biru tua, dan sendal jepit biasa. Selama acara, Pidi Baiq bercerita banyak tentang sastra, dia menutup acaranya dengan lagu *"Dan Bandung"* yang mengharukan. Sayangnya, aku hanya bisa menatapnya dari jauh.

Bertemu Pidi Baiq
Festival Sastra, 9 September 2022

Sampai akhirnya keberuntungan datang. Selepas acara, Ayah Pidi mengadakan sesi foto sebentar. Berkat guyuran rintik hujan yang lebat, kita bisa bertemu dan bertegur sapa.

Tanganku bergetar parah kala mengeluarkan buku *Ancika* dari tas bututku. Ketika hendak mengeluarkan pulpen, sialnya yang terbawa malah sikat gigi lepek bau jengkol. Pulpen untuk tanda tangan hilang. Salah bawa, kah? *Mamma mia!* Jadinya, buku *Ancika* tak jadi ditandatangani. Mustahil pula kan aku datang menghampiri Ayah Pidi sambil berkata, "Yah, minta odolnya, tolong gosok gigi kuningku."

Selesai sesi foto, kusapa dia dengan malu-malu. "Yah, kenal saya *teu*?"

"Oh, iya. Alwindara si puitis yang di Instagram, ya?" Dia tertawa.

"Yah, *makasih* sudah menulis *Dilan*, berkat novel itu, aku menulis kisah cintaku sendiri lalu ketemu jodohku, Khaira."

"Sama-sama, Winn." Ayah Pidi tampak sumringah, dia menjabat tanganku. Dunia begitu ajaib. Kenal di Instagram lalu bertemu di realita. Kalau memang sudah waktunya, semesta bisa mempertemukan dua orang asing dengan cara cepat, tak terduga. Sayangnya, kisahku dengan Khaira berbeda. Pulang dari Tasik, diriku ambruk karena tipes. Rencana ke Tangerang harus tertunda. Masalah bertambah ketika Khaira berlibur ke kampungnya.

Sore itu Khaira *video call* di samping Bundanya. Namun, ada yang salah, Bundanya memberi tatapan dingin, tak sepatah kata pun terlontar padaku, seolah dia belum merestuiku. Benar saja, saat kembali ke Tangerang, Khaira bercerita bahwasanya Bundanya mau menjodohkannya dengan kontraktor *sugih* yang mapan dan beradab. Khaira menolak, dia lebih memilihku, seniman *warkop* kampung yang belum mapan.

"Beri aku waktu setahun untuk memantaskan diriku," pintaku.

Sepasang kekasih ingin segera berjumpa di Tangerang. Namun, semesta seolah-olah memberi banyak halangan untuk bertemu. Bulan pertama, aku tipes, bulan berikutnya, Khaira sakit, dan bulan berikutnya lagi, ibuku sakit berat. Merasa tak berjodoh, Khaira memilih berpisah. Dalam pedih kucoba *Istikharah*. Bukan Khaira, Tuhan malah menunjukan gadis kedua dalam mimpi. *"Mas, lupakanlah Khaira, temui dan tinggallah bersama Tiara di Bandung."*

Setahun penuh, aku terpuruk sendirian bagai Zainuddin yang butuh psikolog. Jenaka memang. Perempuan yang kubantu sembuhkan luka-lukanya, justru mengukirkan luka terdalam dalam kalbuku. Khaira pasti lebih terluka. Perempuan butuh kepastian, dan setiap ibunda menginginkan menantu mapan teruntuk putrinya. Jika kepergianku menjadi bahagia untuknya, aku rela meski terluka melepasnya. *Mamang warkop* sepertiku memang belum pantas meminang perempuan kaya dan beradat sepertinya. Pernikahan bukan perkara cinta dan rayuan belaka tapi komitmen, harta, dan kesetaraan.

Kemiskinan membuat lelaki yang tulus mencintai kekasihnya terlihat seperti penjahat. Terpukul. Selepas kepergiannya, sepanjang malam aku rajin berdoa: *Tuhan, jadikanlah aku lelaki berada. Ksatria tangguh yang teguh di jalan-Mu, kaya hati dan kaya harta supaya diterima keluarga jodohku kelak.*

Luka cinta membuat tekadku untuk menjadi lelaki sukses menyala-nyala. Kala cinta berakhir, kuukir namanya dalam buku *Seratus Puisi untuk Merpati*. Bila diriku tak ditakdirkan 'tuk menikahinya, biarlah harum namanya terukir abadi dalam sastra. *Berkarya adalah ikhtiarku dalam menerima nasib dan menemukan cinta sejatiku.*

....

Penasaran bagaimana orangnya? Segera saja terhubung dengan Alwindara Zakir Ali lewat akun Quora, Instagram dan juga X.

Kreativitas dan keahlian Agus S. dalam fotografi di antaranya bisa dinikmati melalui akun Instagram beliau. Silakan langsung saja mampir dan berinteraksi.

Sudah jelas masih banyak lagi karya-karya dari Pangesti yang keren. Jadi silakan tengok di sini atau terhubung langsung dengan akun Instagram-nya.

Tertarik dengan karya-karya lainnya? Kunjungi saja akun Instagram, Artstation, Behance, dan dukung juga Apalagisibet di tautan berikut.

YOUR LIFE IS A JOKE AND YOU DON'T EVEN LAUGH

Oleh Yuranda Khumaira

Saya pernah berbincang dengan seorang teman tentang apa yang saya pikirkan akan kehidupan. Kurang lebih intinya saya punya teori bahwa kehidupan ini adalah *a looping hell*. ***Every choices that you made is a portal to another version of suffer. Which surprisingly, you will always get used to it.*** Oleh karena itu ketika hidup memberikan saya buah yang manis-manis atau pun tamparan pedas bertubi-tubi, saya memilih untuk merasakan itu sepenuhnya. Sedih, ya sedih *aja* sesedih-sedihnya. Senang, ya senang *aja* sesenang-senangnya. Saya mencoba untuk sepenuhnya menjadi seorang manusia yang sejatinya menikmati sisi-sisi emosional yang bergejolak dalam diri saya, namun dengan *side note*: tanpa merugikan ataupun menyakiti orang lain.

Di akhir perbincangan, teman saya *nyeletuk*, “Tapi, tanpa disengaja kita akan selalu dapat menyakiti orang lain *gak* sih?”

Saat itu secara spontan saya hanya mengangguk dan membalas, “Iya sih, makanya gue bilang *it’s a looping hell*. *Emang kek gini* sistemnya.” *But little did she knew*, sungguh pertanyaan sepele nan bangsat itu

berhasil membuat saya memikirkan kembali tentang teori mengenai *a looping hell*. Biasa, pikiran-pikiran tengah malam sebelum tidur.

Ada benarnya juga kata orang *ambis* pegang *mic* yang cenderung egosentris ketika mengisi seminar-seminar, "Hidup itu harus punya tujuan." Mau *lu* tujuannya punya banyak banget duit *kek*, mau tujuan *lu* masuk surga, *gak* kena *stroke*, *sampe* mau tujuan *lu* menyenangkan anak atau orangtua *lu* bahkan mengubah dunia sekalipun. Ya, apa pun itu tetap harus punya tujuan. Supaya punya *defense mechanism* yang dapat membuatmu terus melanjutkan hidup, *gitu* ya?

Image source: https://twitter.com/shitegoblin

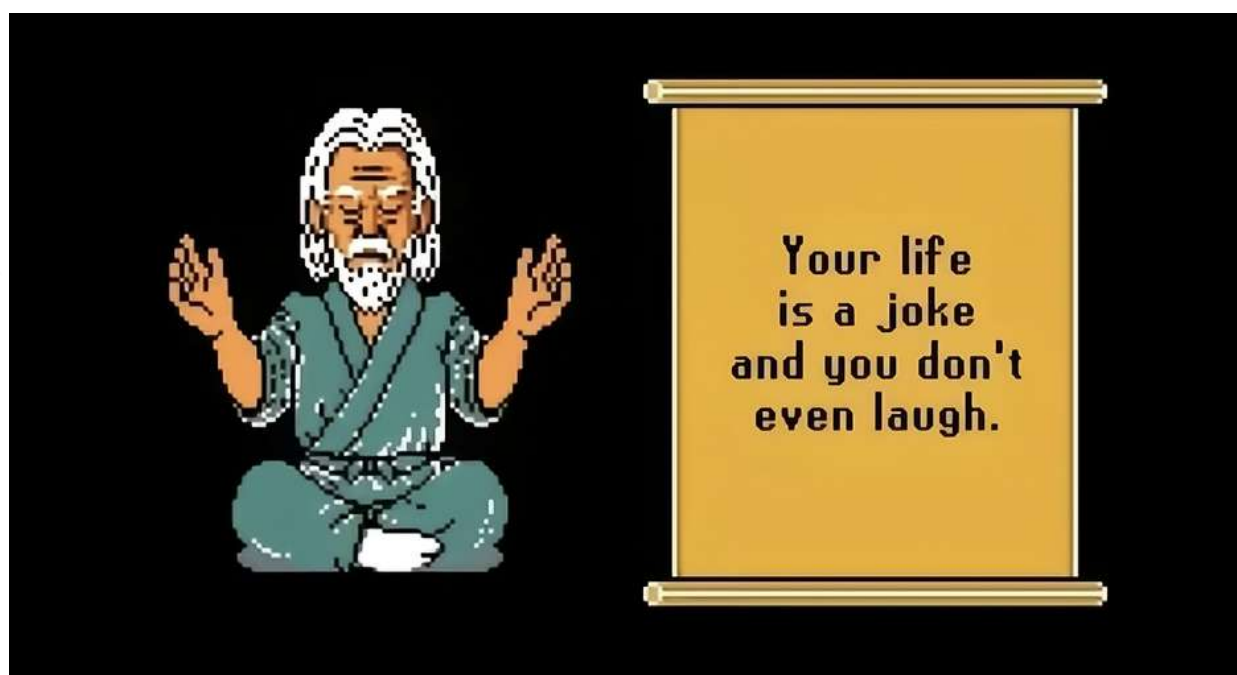
Saya spontan tertawa. Sampai suami saya terheran-heran dan menengok aneh kepada saya lalu bertanya, "Kenapa?"

"Enggak, lucu *aja* sama hidup."

Kemudian saya merajut kembali kesimpulan di pikiran saya untuk *dicocoklogikan* dengan pernyataan dalam pertanyaan yang sempat

dikemukakan oleh teman saya tadi. Tentang ketidaksengajaan kita untuk selalu menyakiti orang lain.

Pernah kan ketika kamu meluapkan kebahagiaanmu akan sesuatu namun di sisi lain ada orang yang sedang berduka. Atau mungkin juga sebaliknya. Contoh sederhananya, di saat kamu merayakan pesta ulang tahun anakmu dengan mengundang anak-anak yatim piatu atas nama “berbagi rezeki”. Pernah *gak* kepikiran kalau ada beberapa anak yatim yang justru merasa iri ketika melihat potret keluarga bahagia nan utuh di depannya. Apa dong itu namanya kalau bukan ketidaksengajaan menyakiti orang lain?

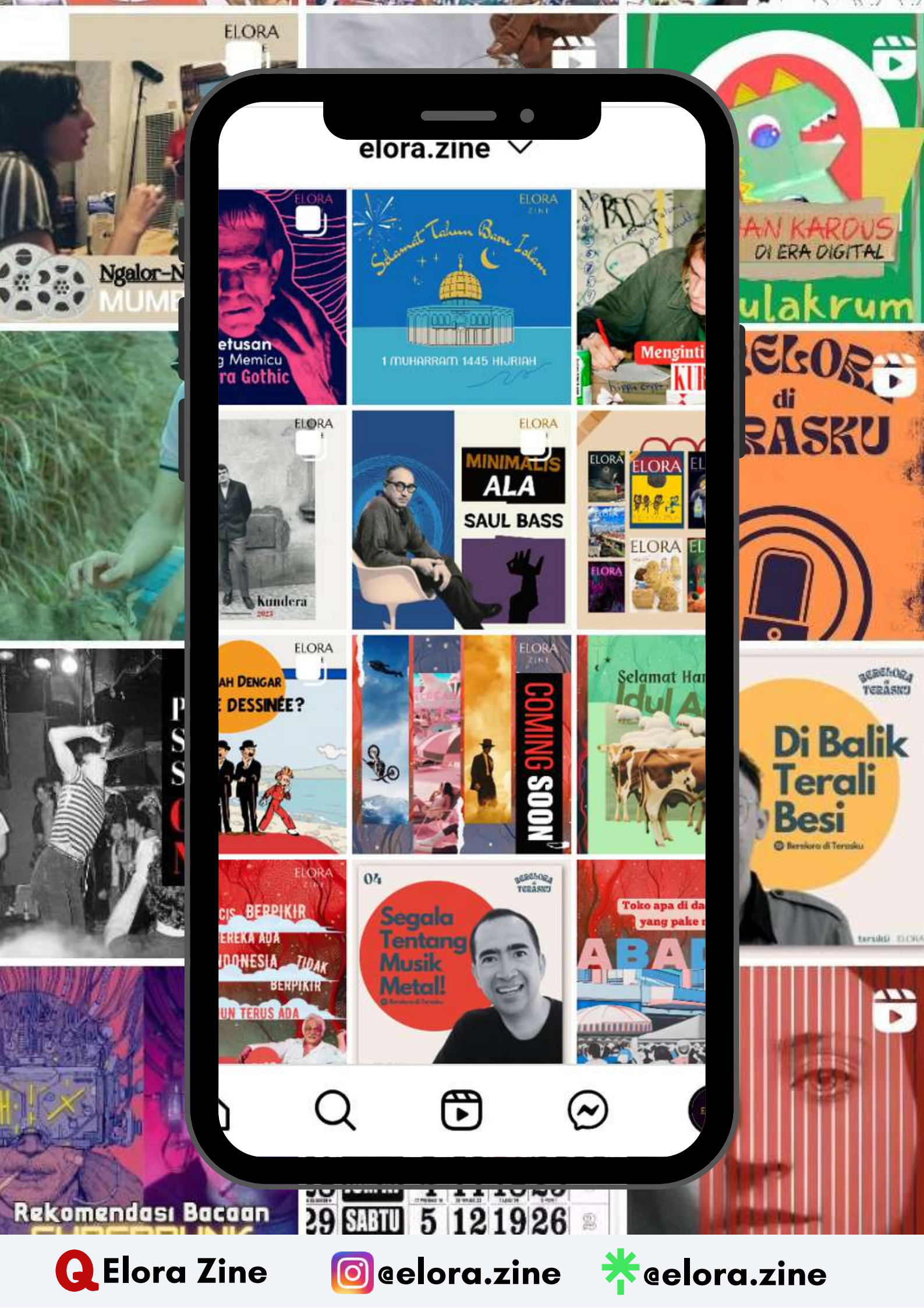
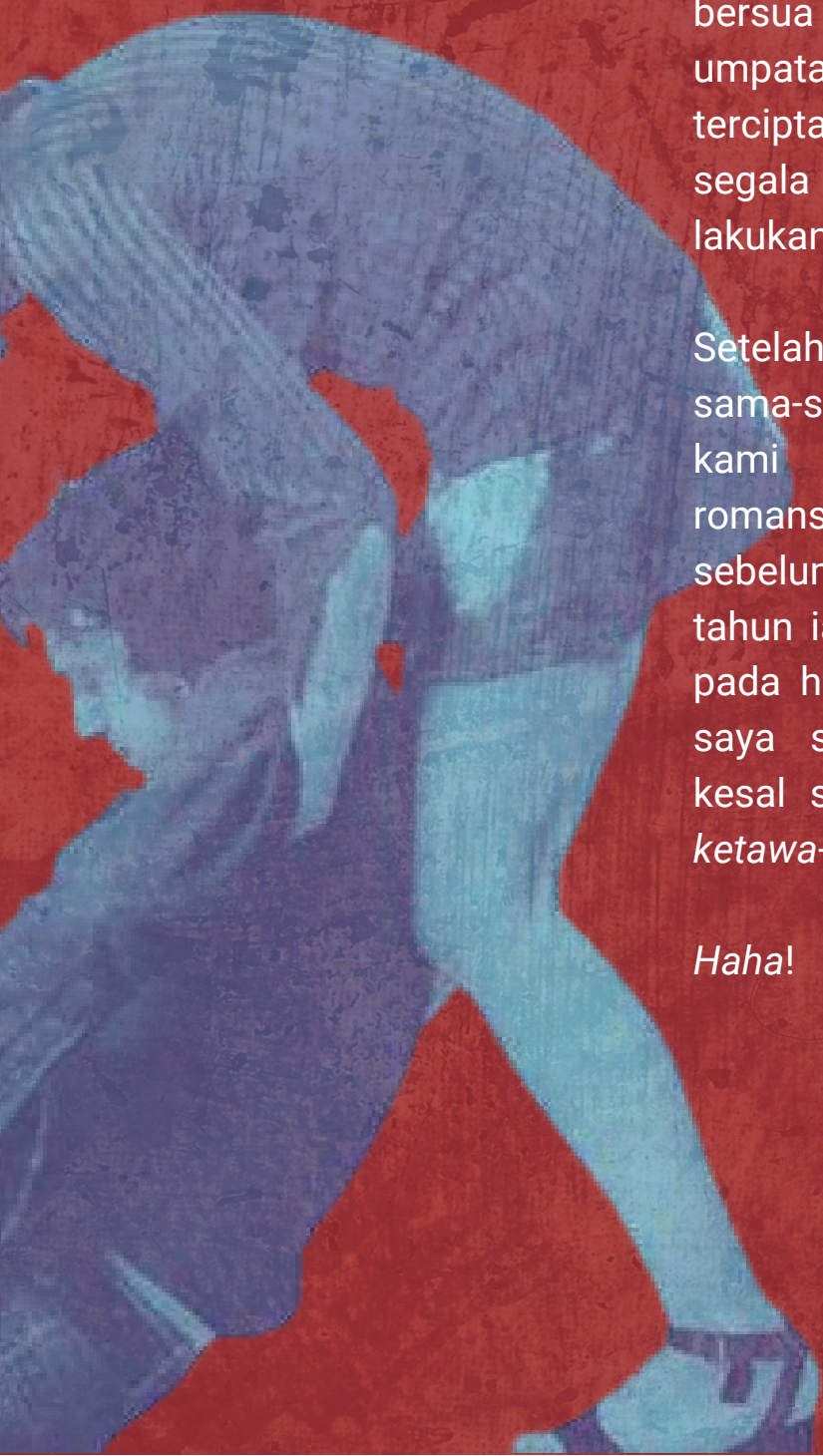
Image source: https://joyreactor.cc/post/3881684

Terus *gimana*? Apakah kita hidup harus selalu menjaga perasaan orang-orang? Ah, beginilah konflik utama sebagai makhluk sosial yang emosional. Dan saya pikir, puncak neraka tertinggi di dunia ini adalah bila kamu memiliki tujuan hidup untuk menyenangkan semua orang. Itulah kenapa tidak jarang orang-orang yang hidup di panggung hiburan dengan kepribadian yang tampak menyenangkan justru mengakhiri hidupnya.

Pikiran saya merambat lebih lebar ke banyak hal pada saat itu. Namun, saya memutuskan untuk melemparkan pertanyaan *random* kepada suami saya di saat ia baru saja akan memejamkan mata.

“Yang, tujuan hidup kamu sekarang apa?”

Ia menengok dengan tatapan yang tampaknya sudah sangat memaklumi *kerandoman* istrinya ini. “Ya *jalanin semuanya aja* pokoknya *ama lu*.” Cukup lega, ternyata tujuan kami saat ini masih sama. *Defense mechanism*-nya kurang lebihnya jadi seperti: “*Wkwkkw oh, yauds*”. Karena saya pribadi merasa lebih baik hidup bersama satu teman yang bisa diajak *ngetawain* hidup bareng-bareng di saat lagi capek-capeknya daripada punya banyak teman yang ketika kita ketawa *mulu* malah *baperan kek*, “Kok *lu* santai banget sih malah *ketawa-tawa*?”

....

Yuranda Khumaira, seorang lulusan Desain Komunikasi Visual yang sering mencurahkan energi kreatifnya dalam karya lukis dan ilustrasi. Beberapa karya terbaiknya bisa ditengok di Artopologi. Opini, pandangan hidup, serta kesehariannya dapat diikuti pula di Quora dan Instagram.

Mungkin hampir sekitar delapan tahun lalu adik saya akhirnya memberanikan diri untuk berterus terang, bahwasanya dulu—ketika saya remaja dan dia masih dianggap anak-anak—dia kerap "menjual" informasi tentang saya kepada almarhum Ayah. Hadiah yang biasa dia dapatkan dari perbuatannya itu bisa berupa semangkuk batagor Haji Isan, segelas susu murni Ijan, atau tambahan waktu bermain *video games*.

Pada akhirnya saya pun mengerti bagaimana almarhum Ayah bisa dengan hebatnya menemukan rokok, kepingan VCD porno, sampai botol pipih Mansion House yang seingat saya selalu saya sembunyikan dengan sangat rapi di beberapa sudut rumah. Ternyata oh ternyata, adik saya yang imut itulah *cepu*-nya. Padahal saya juga kerap memanjakannya dengan cara apa pun yang saya bisa atau mampu.

Bertubi-tubi dan berjilid-jilid hukuman yang dulu sempat saya terima dan rasakan, rupanya ada peran dari adik perempuan saya ini. Mengesalkan sih, tapi ya, kocak!

Beberapa tahun yang lalu, ada satu hari di mana saya dikejutkan oleh kehadiran seorang perempuan berseragam; seorang mantan pacar yang sampai hari itu saya masih berutang permintaan maaf. Saya akui, memutuskan hubungan pacaran dengan seorang gadis remaja pada H-1 Valentine memang keterlaluan.

Dari udara dan dari sebuah ketidaksengajaan, kami pun lanjut untuk bersua di darat. Tidak ada caci maki dan umpatan yang keluar saat itu. Yang tercipta malah suara tawa ngakak akan segala kekonyolan yang pernah kami lakukan kala remaja dulu.

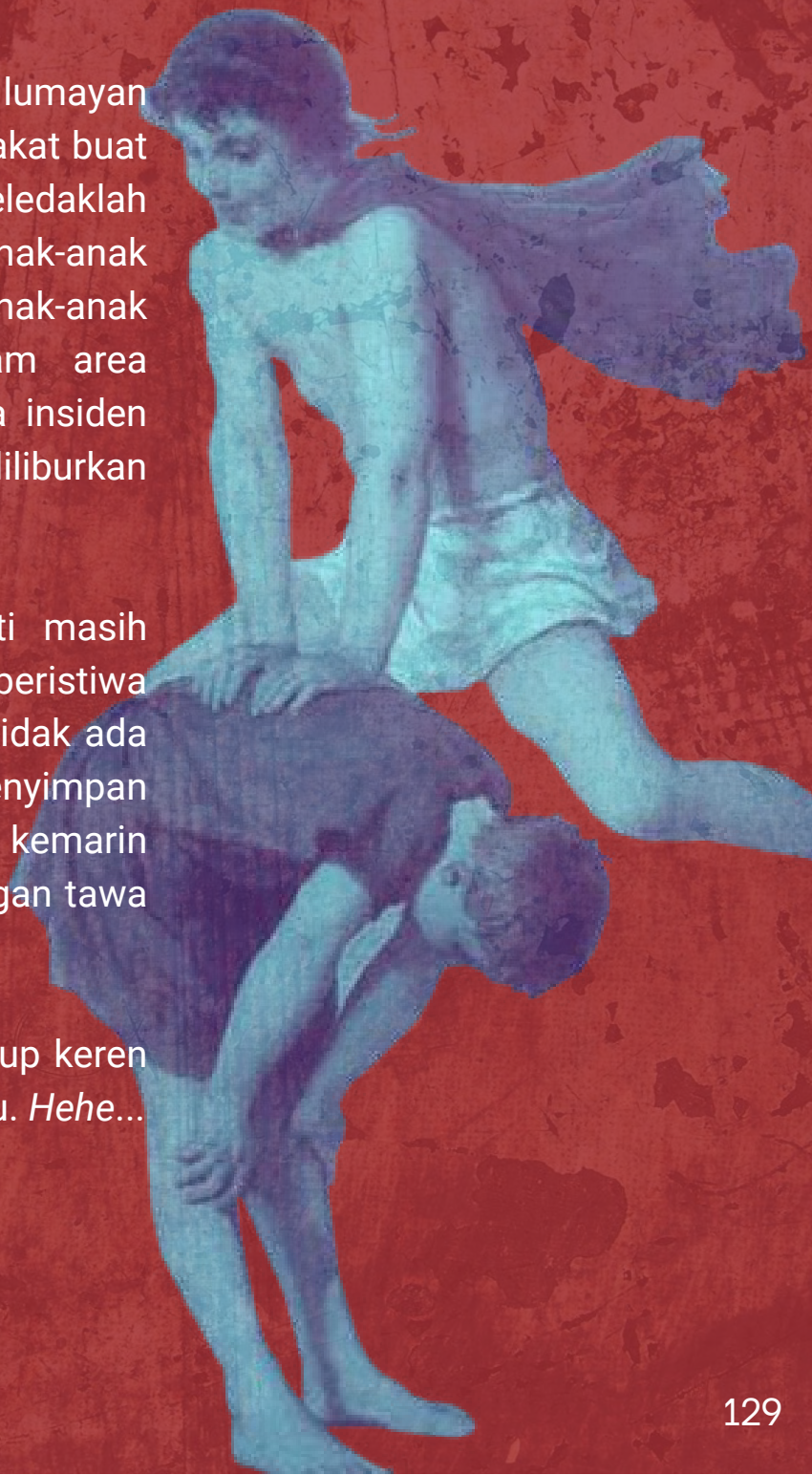
Setelah pertemuan tersebut, karena sama-sama *available* dan saling tertarik, kami pun kembali menjalin cerita romansa. Namun, sesuai dugaan saya sebelumnya, tidak sampai setengah tahun ia buyarkan hubungan kami tepat pada hari ulang tahun saya. Untungnya saya sudah mengantisipasi. Dia jadi kesal setengah mati tapi tetap sambil *ketawa-ketiwi*.

Haha!

Bulan Juni kemarin saya mengikuti sebuah acara reuni SMP. Di sana saya bertemu dengan mereka yang dulu begitu sering merundung adik-adik kelasnya, termasuk saya tanpa kecuali. Apa pun bisa dijadikan masalah kala itu: cara berjalan, pandangan mata, tas baru, sampai jago main basket pun bisa dianggap belagu yang ujungnya beroleh sebuah bogem mentah di wajah.

Untungnya angkatan saya lumayan kompak. Waktu itu kami bersepakat buat melawan mereka. Alhasil, meledaklah "perang saudara" di sekolah. Anak-anak kelas dua berkelahi melawan anak-anak kelas tiga. Tawuran di dalam area sekolah kami sendiri. Gara-gara insiden itu, sekolah sampai harus diliburkan selama dua hari.

Saya yakin, kami semua pasti masih ingat dengan amat baik peristiwa tersebut. Namun, rasa-rasanya tidak ada satu pun di antara kami yang menyimpan dendam. Yang jelas acara reuni kemarin berlangsung sukses, penuh dengan tawa dan canda antarangkatan.

Dan kalau diingat-ingat lagi, cukup keren juga kami ketika masih *bocil* dulu. *Hehe*...

Untuk beberapa kasus tertentu, saya menyimpulkan bahwa rumus "*unfortunate events + a couple of years later = comedy*" adalah memang benar adanya. Menertawakan kemalangan yang sempat terjadi di masa lalu itu memanglah memuaskan. Kita bisa mengemasnya jadi sebuah komedi internal yang dapat dinikmati oleh mereka-mereka yang mengenal kita. Bahkan itu bisa jauh lebih lucu dari lawakan *slapstick* picisan yang harusnya sih sudah dianggap usang.

Mungkin itu yang jadi alasan Elora secara tanpa sadar meletakkan edisi "Komedi" ini setelah edisi "Tragedi" yang rilis bulan lalu. Edisi ini juga kebetulan mendapat urutan terbit yang ke-13, angka yang oleh konsensus budaya populer kerap dianggap sebagai perlambang kesialan.

Well, jika memang benar 13 dapat membawa atau mendatangkan kemalangan, coba saja berikan suatu jangka waktu tertentu. Tunggu peristiwa sial tersebut berubah status ke bentuk *past tense* karena siapa tahu kita malah bisa menertawakannya atau malah tertawa bersamanya nanti. *The funny number 13!*

Terima kasih telah membaca Elora Zine edisi Oktober ini. Selalu luangkan waktu untuk tertawa jika memang ada hal yang patut untuk ditertawakan. Pesan dari saya sih begitu.

Selamat berelora!

Anda telah sampai pada halaman akhir Elora. Kami sangat berharap Anda dapat menikmatinya sebanyak yang kami nikmati ketika menyusunnya.

Jika ada yang ingin mentraktir kami, silakan untuk memindai QR Code yang tertera. Setiap bentuk traktiran yang diberikan, Anda dapat turut serta dalam mengembangkan Elora Zine dan membantu kami untuk terus menyalurkan konten yang menarik dan bermanfaat.

Terima kasih banyak atas dukungan Anda.

"Why so serious?"

The Joker, *The Dark Knight*

Vol. 13, 2023